ATARI magazin

1 Jan./Feb. '93
3. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer



ATARI DESKTOP

NEU * NEU * NEU

Workshop
GTIA Magic
Wasco Publisher

Quick Ecke:
DisPlayList Interrupts
Quick magazin 13

Aktuelles
Decision in the Desert
Chessmaster 2000
Disassembler V1.1
Bismarck

Hardware
1 MB Megaram
25K Bibomon



NEU IM ANGEBOT: MALTAFEL !!!



Spezialitäten für Ihren XL/XE

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

MEGA-FONT-TEXTER

Wer seine Bilder mit schönen Schriften verzieren will, dem wird die übliche 8x8-Pixelmatrix der Standardfonts bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega-Font-Texter.

Dieses Programm arbeitet mit größeren Fonts, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print Shop - Zeichensätze haben! Und das Tollste: Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei!

Weiteres Plus: Man kann die Fonts auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivstellung und Hohl (Outline) selbstverständlich.

Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Fonts, Konver-tierprogramme in Turbo-Basic und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Wer seine Bilder eindrucksvoll beschriften will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 182 **DM 29,80**

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels 'LOGICAL', das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich.

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen; DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170 **DM 29,80**

Bärenstarke Programme

Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die beigelegte Postkarte

Beachten Sie auch die neuen Produktinformationen

Power per Post - Postfach 1640 - 7518 Bretten

MINESWEEPER

Neues von Harald Schönfeld präsentiert Power Per Post mit dem vorliegenden Spiel. Es handelt sich hierbei um einen Brainkiller, der dieses Wort mehrals verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt.

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann umdreht. Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor: Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tja und so muß man eben die Levels schaffen.

Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkiller ist, der zudem sehr sehr sehr sehr motiviert.

Best.-Nr. AT 222 **DM 16,-**

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Leveln Ihre Run and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde.

Achja, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab...

Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level.

Der eigene Roboter ist farbenprächtig und sehr gut animiert, was man von den schleimigen, grünen Monstern nicht behaupten kann...

Das Spiel macht eigentlich irren Spass. Fans von Run-and-Jump Games werden von diesem Spiel sicherlich begeistert sein.

Best.-Nr. AT 199 **DM 29,80**

Lieber Atari Freund,

wieder liegen einige harte Nächte hinter uns.

Aber wir wollten das neue ATARI magazin auf jedenfall noch vor Weihnachten fertig bekommen, was uns auch gelungen ist.

Wenn die Post sich jetzt auch einige Nächte um die Ohren schlägt, erhalten Sie diese Ausgabe vor den Feiertagen.

Bedanken möchte ich mich bei Ihnen, da Sie auch im Jahre 1993 dem ATARI magazin treu geblieben sind.

Aktive Teilnahme erwünscht

Ich hoffe, daß Sie in der Zukunft genauso aktiv am ATARI magazin teilnehmen wie bisher **(siehe auch Seite 11).**

Viele User, und auch wir selbst, haben den Überblick über unser PD-Angebot verloren. Überall verstreut werden PD's vorgestellt.

PD-Gesamtkatlog

Aus diesem Grund finden Sie in der Mitte dieses Heftes einen speziellen PD-Gesamtkatalog, damit das Suchen der Vergangenheit angehört.

Weihnachtspreise

Als kleines Weihnachtsgeschenk haben wir nicht nur die **PD-Preise auf DM 7,-** je Stück gesenkt, sondern Sie finden auch auf der **Seite 50 spezielle Angebote**.

Zum Schluß möchte ich Ihnen noch ein **frohes Weihnachtsfest** und einen **guten Rutsch** in das neue Jahr wünschen

Werner Rätz

Werner Rätz

INHALT

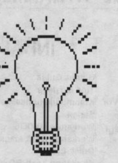






08/10/1988 by K.BIHLMEIER





GUIDE

An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
7518 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Wie schon im Vorwort erwähnt, machen auch Sie aktiv mit!!!

Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Gremlins

$5e Lives

$5f Level

Gunfighter

$83c4 Munition

$83c6 Lives

Galaxian

$63 Lives

Ghost II

$656 Lives

Gyruss

$aa Lives

Gladiator

Lives $b67a

Blitz

$2bd7->ea,ea;

während des Spiels in $5a

Schreckenstein

$806E: Energie Spieler 1

$806F: Energie Spieler 2

Hi-Tech

Bei allen Hi-Tech Spielen wird man unsterblich, wenn man folgendes macht:

1) CTRL+I drücken

2) alle Funktionstasten drücken

3) Feuer drücken

Herbert I+II

$5086, $5087 Lives

Hero

$38 Dynamit

$39 Lives

Jet Set Willy

$38DF Lives

Ghost Chaser

$1D9D Lives

Mirax Force

Ein Tip aus Erfurt zum Spiel MIRAX FORCE:

Das Game normal laden und im Titelbild, bevor man das Spiel startet, einfach den Namen des Autors eingeben, also CHRIS PAUL MURRAY. Zwischen den einzelnen Wörtern darf man nicht vergessen die Leertaste zu betätigen. Nun ist man unverwundbar und kann ballern was die Rohre hergeben.

Tips zu UNRIAGH II

Generell sollte man: Allen dargestellten Menschen auf Kopfhöhe (zu)Hören. In jedem Bild allgemein Hören. Gegenstände, die zeitlich nicht passen, mitnehmen.

Mit <R> nachsehen, ob im Bild schon etwas abgelegt ist. Gebüsche zerschlagen. Nicht alles zerschlagen, was man scheinbar nicht braucht. Dinge die sich nicht zerschlagen lassen versuchen zu verschieben oder zu drücken.

Zeitebenen: Gegenward: Trilobita, Brille, und Faustkeil mitnehmen. Auf Joystick drücken.

Höhle: Mit <R> Messer mitnehmen.

Magier: Brille ablegen.

Steinzeit: Zepter, Axt (mit <R>) und grünes Magnat mitnehmen. Gebüsch zerschlagen, aus Quelle trinken, Zeittür mit Faustkeil öffnen.

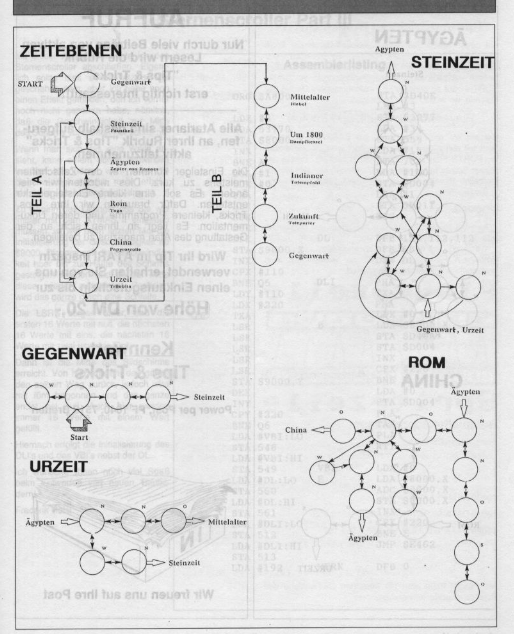
Ägypten: In der Wüste nur geradeaus gehen, Papyrosrolle und Toga mitnehmen, 3. Raum, 3. Reihe, 3. Platte drücken. Zeittür mit Zepter öffnen.

Rom: Lederrüstung, Kettenhemd, Dreizack, Brecheisen, Schild und Bibel mitnehmen. Zeittür mit Toga öffnen.

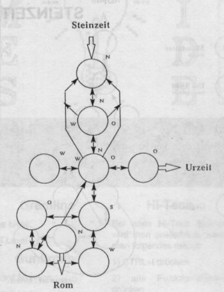
China: Okissaki und Schild mitnehmen. Zeittür mit Papyrosrolle öffnen.

Urzeit: Zeittür mit Trilobita öffnen.

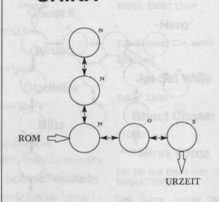
Das war's für den ersten Teil.


ZEITEBENEN
START
Gegenwart
Steinzeit
Faustkeil
Ägypten
Zepter von Ramses
Rom
Toga
China
Papyrosrolle
Urzeit
Trilobita
TEIL A
TEIL B
Mittelalter
Hebel
Um 1800
Dampfkessel
Indianer
Totempfahl
Zukunft
Teleporter
Gegenwart
STEINZEIT
Agypten
Gegenwart, Urzeit
GEGENWART
Steinzeit
Start
ROM
Ägypten
China
Ägypten
URZEIT
Ägypten
Mittelalter
Steinzeit

ÄGYPTEN



CHINA



AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen, an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

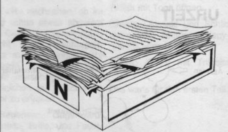
Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufsgutschein bis zur

Höhe von DM 20,-

Kennwort
Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

Sternenscroller Part III

Mit dieser Ausgabe möchte ich den Sternenscroller abschließen. Eigentlich sollte dies schon letztes Mal geschehen sein, aber ich habe noch einen Effekt gefunden, den ich vorher noch nicht gesehen habe, nämlich, daß die Geschwindigkeit zur Mitte des Schirms von außen her zunimmt.

Wenn man sich das eine Weile ansieht, kann einem schon schwindlig werden, besonders, wenn man die Geschwindigkeit noch mehr erhöht, als sie in dem folgenden Listing ist.

Zu Beginn des Listings, das Sie wie immer mit dem ATMAS II eingeben müssen, ist wie beim letzten Mal die Initialisierung der Geschwindigkeit ab $9000. Diesmal soll die Geschwindigkeit aber bis zur Hälfte des Schirms gesteigert werden und ab der Mitte diese wieder zunehmen. Realisiert wird das ganze durch eine Schleife.

Die LSR's sorgen dafür, daß die ersten 16 Werte mit null, die nächsten 16 Werte mit eins, die nächsten 16 Werte mit zwei usw. bis fünf.

Dann ist die Mitte des Bildschirms erreicht. Von hier an geht das ganze den selben Weg zurück, jedoch wird mit fünf begonnen und das ganze endet bei null. Auch hier werden immer 16 Werte mit einem Wert gefüllt.

Hiernach erfolgt die Initialisierung des DLI's und des VBI's nebst der DL.

Ich wünsche Ihnen noch viel Spaß beim Entwerfen von neuen Titelbildern!

Frederik Holst

Assemblerlisting

```
      ORG $A800

      LDX #0
A     LDA 53770
      STA $8000,X
      INX
      BNE A
      LDA #1
      LDX #0
Q5    TXA
      LSR
      LSR
      LSR
      LSR
      STA $9000,X
      INX
      CPX #110
      BNE Q5
      LDY #110
      LDX #220
Q6    TXA
      LSR
      LSR
      LSR
      LSR
      LSR
      STA $9000,Y
      DEX
      INY
      CPY #220
      BNE Q6
      LDA #VBI:LO
      STA 548
      LDA #VBI:HI
      STA 549
      LDA #DL:LO
      STA 560
      LDA #DL:HI
      STA 561
      LDA #DLI:LO
      STA 512
      LDA #DLI:HI
      STA 513
      LDA #192
      STA $D40E
      LDA #3
      STA 53277
      LDA #34
      STA 559
      LDA #15
      STA 704
      LDA #100
      STA $D004
      LDA #1
      STA $D011
      RTS

DL    DFB 128,112,112
      DFB 65
      DFW DL

DLI   PHA
      TXA
      PHA
      LDX #0
B     LDA $8000,X
      STA $D40A
      STA $D004
      INX
      CPX #220
      BNE B
      LDA #0
      STA $D004
      PLA
      TAX
      PLA
      RTI

VBI   LDX #0
E     LDA $8000,X
      ADC $9000,X
      STA $8000,X
      INX
      CPX #220
      BNE E
      JMP $E462

MERK  DFB 0
```

Tips und Tricks zu Grafik-FORTH

Mit neuen Ideen und Schwerpunkten startet die Serie "Tips und Tricks zu Grafik-FORTH". Es soll noch mehr auf die Bedürfnisse der Anwender eingegangen werden. Schluß mit den allgemeinen Darstellungen zu Grafik-FORTH - auf zu praktischen Hilfsdefinitionen! Genug der Vorrede, wir wollen direkt einsteigen.

Player/Missile-Grafik und Sprites

Kennen sie das? Sie haben ein BASIC-Programm in dem toll definierte Player verwendet werden und wollen ein FORTH-Programm schreiben, in dem sie anstelle der Player Sprites verwenden wollen. Genau hier hilft unsere Definition **PL>SP.** Sie wandelt Playerdaten zeilenweise in Spritedaten.

Theorie

Player haben eine horizontale Auflösung von 8 Punkten und Sprites eine Auflösung von 16 Punkten. Jedem Playerpunkt werden zwei Spritepunkte zugeordnet. Wenn ein Playerpunkt gesetzt ist, werden die zwei entsprechenden Spritepunkte gesetzt:



Beispielbasicprogramm:

100 GRAPHICS 8+16

.

.

.

10000 REM PLAYERDATEN

10010 DATA 60,94,191,255,255,219,219,255

10020 DATA 126,0,255,165,255,0,255,165

.

.

Mit **PL>SP** kann man die einzelnen DATA-Werte des Basicprogramms umwandeln:

60 PL>SP U. 94 PL>SP U. ...

Wenn sie die einzelnen Zeilen als Kombination aus Nullen und Einsen dargestellt haben möchten, geben sie folgendes ein:

: SP. PL>SP 2 BASE ! U. DECIMAL ;

60 SP. 94 SP. 191 SP. ...

Nachfolgend SCR# 24 mit der Definition des Wortes **PL>SP** und die SCR# 39-41 mit einer Beispielanwendung. Nach dem Laden des Beispiels mit **39 LOAD**, kann der Sprite mit:

GRAFIK EIN RAM 10 10 0 SPRITE ROM

angesehen werden. Wem das andauernde Tippen von "PL>SP S," zu lästig ist, der kann stattdessen das Wort PS,:

: PS, PL>SP S, ; verwenden.

Rainer Hansen

```
SCR# 24
0 \ Player-Spritewandler      Seite 001/001         RAI 02.05.1992
1 GRAFIK DEFINITIONS  DECIMAL
2 0 VARIABLE SPZEILE   \ Hilfsvariable
3 TBL SPBIT    \ Tabelle mit den Bitwerten
4    3 , 12 , 48 , 192 , 768 , 3072 , 12288 , 49152 ,
5 : VERDOPPELN  ( Punkt? i -- Bitwert)
6    2* SPBIT + @ * ;
7 : PL?  ( Playerzeile -- t= Punkt gesetzt| f= nicht gesetzt)
8    \ testet, ob der zu bearbeitende Punkt gesetzt ist
9    1 AND ;
A : NAECHSTER  ( Playerzeile -- Playerzeile')
B    \ rueckt zum naechsten Punkt vor
C    2/ ;
D : PL>SP  ( Playerzeile -- Spritezeile)   0 SPZEILE !
E    8 0 DO   DUP PL? I VERDOPPELN SPZEILE +!  NAECHSTER  LOOP
F    DROP SPZEILE @ ;
SCR# 39
0 \ Beispiel zu PL>SP        Seite 001/003         RAI 12.09.1992
1 HEX
2 GRAFIK DEFINITIONS
3 : OBJEKT ( Sprite# -- a Laenge )   020 * 0EA00 + 020 ;
4 : MUSTER ( Muster# -- a Laenge )   008 * 0EC00 + 008 ;
5 CODE S,  \ ( u -- )  speichert eine "Spritezeile"
6    BOT 1+ LDA, DP )Y STA,  BOT LDA, INY, DP )Y STA, CLC,
7    DP LDA, 2 # ADC, DP STA,  DP 1+ LDA, 0 # ADC, DP 1+ STA,
8    POP JMP, C;
9 : BIN   2 BASE ! ;
A DECIMAL
B -->
C
D
E
F
SCR# 40
0 \ Beispiel zu PL>SP          Seite 002/003         RAI 12.09.1992
1 DECIMAL
2 TBL SP1   60 PL>SP S, 94 PL>SP S, 191 PL>SP S, 255 PL>SP S,
3    255 PL>SP S, 219 PL>SP S, 219 PL>SP S, 255 PL>SP S,
4    126 PL>SP S, 0 PL>SP S, 255 PL>SP S, 165 PL>SP S,
5    255 PL>SP S, 0 PL>SP S, 255 PL>SP S, 165 PL>SP S,
6 -->
7
8
9
A
B
C
D
E
F
SCR# 41
0 \ Beispiel zu PL>SP          Seite 003/003         RAI 12.09.1992
1 DECIMAL RAM   SP1 0 OBJEKT  CMOVE   ROM
2 FORGET OBJEKT
3
4
5
6
7
8
9
A
B
C
D
E
F
```

BALKENSCROLLING

```
0 REM SAVE "D:BALKSCRO.BAS
100 REM ************************
110 REM * DLI-BALKENSCROLLING *
120 REM ************************
1000 REM *** BINAERFILE-LADER ***
1010 I=0:Z=2000:START=1536:ZIEL=1628
1020 J=0:S=0
1030 READ D:S=S+D:I=I+1:J=J+1:POKE STA
RT-1+I,D:IF J<6 THEN 1030
1040 READ D:? Z:Z=Z+10:IF S<>D THEN ?
CHR$(127);CHR$(28);CHR$(253);"Daten-Fe
hler!!!":END
1050 IF ZIEL-START>I THEN 1020
1060 X=USR(START)
2000 DATA 169,0,141,47,2,133,492
2010 DATA 181,169,255,133,179,169,1086
2020 DATA 64,133,178,169,15,133,692
2030 DATA 177,169,16,133,176,173,844
2040 DATA 11,212,24,101,20,24,392
2050 DATA 101,20,74,166,181,134,676
2060 DATA 193,168,170,201,96,16,844
2070 DATA 22,133,193,173,11,212,744
2080 DATA 164,177,24,101,20,10,496
2090 DATA 170,37,178,208,6,138,737
2100 DATA 56,229,20,10,170,138,623
2110 DATA 37,176,208,9,138,69,637
2120 DATA 179,166,193,208,1,168,915
2130 DATA 170,138,141,10,212,141,812
2140 DATA 26,208,140,22,208,76,680
2150 DATA 23,6,0,68,2,68,167
```

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Kennwort

Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Kleines Programm für Zwischendurch

```
10 REM ------------------
20 REM Tips & Tricks von
30 REM Stefan Soelbrandt
40 REM ------------------
100 GRAPHICS 15:GOSUB 31010:REM Erst der GRAPHICS-Befehl!
110 FOR F=1 TO 3:COLOR F:FOR Z=0 TO 10:PLOT 0,F*20+Z:DRAWTO 159,F*20+Z:NEXT Z:NE
XT F
115 ? "Im Textfenster passiert nichts!"
120 FOR I=708 TO 712:POKE I,PEEK(53770):NEXT I:GOTO 120
31000 REM --------
31005 REM DLI-INIT
31008 REM --------
31010 DIM DLI$(16):RESTORE 31050:FOR I=1 TO 16:READ D:DLI$(I,I)=CHR$(D):NEXT I
31020 HI=INT(ADR(DLI$)/256):LO=ADR(DLI$)-256*HI
31030 POKE 54286,64:POKE 512,LO:POKE 513,HI:POKE PEEK(560)+256*PEEK(561)+166,142
:POKE 54286,192
31040 RETURN
31050 DATA 72,169,0,141,10,212,141,24,208,169,10,141,23,208,104,64
```

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

LESERFRAGEN

Diesmal zuerst die Fragen aus einem Leserbrief, dann die Antwort auf Leserfragen aus der Kommumikationsecke in Ausgabe 7.

Dieter Kitzinger aus Calden fragt, warum seine ST-Maus nicht mit dem S.A.M.-Hauptprogramm funktioniert, obwohl sie es mit den anderen S.A.M.-Programmen einwandfrei tut.

Antwort: Wahrscheinlich ist etwas mit der Maustreiberroutine nicht in Ordnung, deshalb die Diskette an den Verlag einschicken und neu bespielen lassen. Klappt es danach immer noch nicht, direkt mit dem Autor, Harald Schönfeld, in Verbindung setzen.

Weiter schreibt er, daß beim Ausdruck mit dem WASEO-Publisher auf seinem 24-Nadel-Drucker die Kreise sehr eiförmig werden.

Antwort: Die Druckroutine des WASEO-Publishers ist auf den 9-Nadel-Ausdruck konzipiert, da diese Drucker bei den XL/XE-Besitzern sehr weit verbreitet sind.

Die 24-Nadel-Drucker können zwar den 9-Nadel-Ausdruck emulieren, aber weil der Nadelabstand anders ist, werden die Bilder vertikal etwas länger und dadurch Kurven und Kreise noch mehr gedehnt.

Man kann jetzt entweder die Kreise von vornherein ellipsenförmig zeichnen (sehr umständlich und daher nicht zu empfehlen) oder sich am besten ein 24-Nadel-Ausdruckprogramm, z. B. PRINT STAR 24/II (AT 142) kaufen.

Dies ist zwar nicht ganz billig (es kostet DM 54,--), aber dafür kann man nicht nur Bilder in Gr. 8, sondern auch in Gr. 15 ausdrucken sowie Poster, Kassettenhüllen, Kalenderblätter, Bilder in Aufklebergröße und sogar unterschiedliche Bilderformate miteinander konvertieren.

Grafikblock bewegen

Falk Möckel: Auf der Utilities-Diskette Nr. 2 befindet sich ein Blitter-Programm, mit dem Du leicht einen Grafikblock genauso wie einen Player bewegen kannst. Nachteil: Die Grafik, die der Grafikblock überlagert, wird nicht wieder erneuert.

Basic ausschalten

Henri Handloicke: Beim Laden hast Du wahrscheinlich vergessen, das Basic auszuschalten. Also ganz normal booten, dabei die OPTION-Taste gedrückt halten und dann die Maschinendatei laden.

Bis demnächst und Good Byte!

Thorsten Helbing

Kommunikation

Herr Heij aus Groningen (NL) schreibt zum Thema Laufwerk XF 551: Ich habe ein 1050 und ein XF 551 Laufwerk. Mit dem 1050 formatiere ich beide Seiten der Disketten (mit DOS 2.5). Dann kann man mit dem XF weiterarbeiten.

Mit Mydos kann man, wie ich entdeckt habe, beide Seiten der Disketten mit dem XF auf einmal formatieren. Dann bekommt man ungefähr 1400 Sektoren. Aber die zweite Seite ist mit dem 1050 nicht kompatibel. Mydos ist aber auch nicht überall verwendbar. Aber warum so viel Mühe? Die Disketten sind so billig geworden. Man kann doch nur eine Seite gebrauchen.

TextPro

Manfred Müller, Schilfstr. 21 in O-4070 Halle, schreibt in seinem Leserbrief: Den Workshop "TEXTPRO" finde ich sehr gut. Hoffentlich werden alle Programmteile behandelt. Kann man aus dem vorbereiteten Adressenmakro Adressen in Briefköpfe einladen? Geht das auch mit nur einem Diskettenlaufwerk?

Floppy 2000

G. Weingärtner, Blumenstr. 28 in 8201 Obing, hat eine Frage: Ich besitze die Floppy 2000 (alte Version). Wenn die Floppy eingeschaltet ist, treten auf dem Bildschirm erhebliche Bildstörungen auf (Fernseher, Bereich VHF Kanal 2-12). Im UHF-Bereich treten die Störungen nicht auf. Mein 130 XE benutzt den VHF-Kanal 8! Wie läßt sich das ändern?!

Verlängerung

Bodo Jürss schreibt: Sehr geehrter Herr Rätz, ohne den mir jetzt zugesandten Weihnachtsprospekt hätte ich die Verlängerung des Abo's wirklich vergessen. Man sollte es doch immer sofort erledigen. Aber warum nur 3 Monate?????

PPP: Es sind nicht 3 Monate, sondern 3 Ausgaben. Der halbjährliche Rythmus hat sich als nicht schlecht erwiesen.



Mini Office

Zu einer Frage aus der Leserecke von Wilfried Grabasch: Das Programm "Mini Office II" ist bei Page 6 in England erhältlich.

Kommunikationsecke

1 MB SUPER-MEGARAM

Auf der Rückseite des letzten Prospekts bieten sie eine Ramerweiterung von 1 MByte an. Da ich über keinerlei Löterfahrungen verfüge, wer baut so etwas in meinen Rechner ein? Interessieren würde mich diese Erweiterung schon.

PPP: Bei einer Bestellung legen wir eine gute Adresse bei, bei der Sie den Einbau vornehmen können.

Indexloch die Zweite

Thomas F. Backa aus Ilmenau schreibt folgendes zum Thema Indexlochabfrage der XF551: Werte Redaktion des ATARImagazins! Ich möchte heute noch einmal auf meinen Beitrag zur Indexlochabfrage der XF551 zurückkommen.

Da die Erweiterung in einer meiner XF's nach einigen Änderungen funktionierte, wollte ich auch das zweite Laufwerk damit ausrüsten. Diesmal bestellte ich das Original. Rein äußerlich gleichen sich beide Platinen. Beim Original war ein Aufkleber mit Angabe des Herstellers und Typennummer der Platine über die Lötseite geklebt.

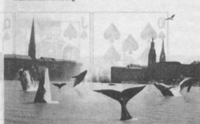
Die Bestückung konnte so belassen werden, da alle Bauelemente in ihrer Dimensionierung aufeinander abgestimmt waren. Die Z-Diode stellte 1,4 Volt als Flußspannung für die Infrarot-LED zur Verfügung und der Vorwiderstand begrenzte den Strom auf einen vernünftigen Wert ohne erhebliche Hitzeentwicklung aller Bauelemente.

Mit meinem Eingriff in die Schaltung der billigeren Selbstbauplatine hatte ich überhaupt erst eine sichere Funktion dieser erreicht. Es ist nicht unbedingt eine Z-Diode nötig, wenn ein ausreichend großer Vorwiderstand den Strom durch die IR-LED begrenzt. Dies dürfte bei vielen Usern durch den Umgang mit LED's oder IR-LED's bekannt sein. Leider kann man das Leuchtverhalten der eingesetzten IR-LED nicht mit bloßem Auge kontrollieren. Als Richtwert bei 5 Volt kann ich 390 bis 560 Ohm empfehlen, ich nahm 470 Ohm. Die Schaltung funktioniert einwandfrei mit dem angegebenen Abstand von 2-3 mm zwischen Reflexoptokoppler und Schwungmasse. Schäden durch die Schaltung treten nicht auf, solange der Einbau mit aller gebotenen Vorsicht erfolgt.

Natürlich verliert die Floppy durch diesen Einbau jeden noch vorhandenen Garantieanspruch. Eine Haftung kann ich nicht übernehmen. Jeder User, der sich mit diesen Dingen beschäftigt, sollte sich vorher genau vergewissern, daß die Schaltung richtig angeschlossen wurde, bevor er die Floppy in Betrieb nimmt und daß mit Lötkolben und -zinn nur an den vorgesehenen Stellen gearbeitet wurde.

PPP: Wie immer ohne Garantie, bei Rückfragen wenden Sie sich an Thomas F. Backa, Ernst-Abbe-Str. 31, O-6327 Illmenau.

Walheimat Hamburg



Aktive Teilnahme erwünscht

In diesem Moment, in dem dieser Text geschrieben wird, ist die Verlängerung der Mitgliedschaft/Abonnement noch nicht ganz abgeschlossen.

Es sieht so aus, als ob wir ein klein wenig unter der letzten Auflage liegen. Einige verabschieden sich doch leider von Ihrem "kleinen Atari".

Aber die XL/XE-Gemeinde ist doch immer noch stark genug.

Gemeinsam sind wir stark !!!

Wichtig ist, daß fast alle aktiv am ATARI magazin teilnehmen.

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Vielleicht haben Sie ja an den Feiertagen etwas Zeit, und schreiben zum Beispiel etwas für die Kommunikationsecke.

Natürlich suchen wir immer gute Programme und kleinere Tricks, aber auch schöne Grafiken für die Kommunikationsecke und Lösungen zu Spielen.

Denken Sie daran das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Sie gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Mit freundlichen Grüßen

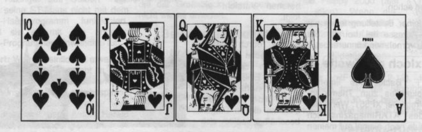


Werner Rätz

Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir extra eingerichtet, damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!

Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.



Damit auch Sie immer das richtige Blatt haben, schreiben Sie uns!!!

Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete Paris!

Die neue Preisfrage: Wer ist der nächste amerikanische Präsident?

Einsendeschluß ist der 4. Februar 1993

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 100,- schicken wir an

Uwe Jacob

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 25,- gehen an: Patrick Mönkl, Andreas Götze, Markus Altmann, Joachim Borchardt.

Je 2 PD-Disketten gehen an: Steffen Lehmann, Bodo Axer, Kay Hallies, Mirko Martens, Friedrich Grutza, Horst Dirksen, Ronald Stich, Klaus-Dieter Loesaus, Falk Möckel, Dirk Steigner, Jens Riesenbeck, T. F. Backa, Albert Hackl, Frank Erler, Udo Schnittert.

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 50,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 25,-

6.-20. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Kein Bund ohne XL

Peter Dell aus Heusweiler schreibt folgendes: Hallo ihr netten Menschen bei PPP

... Ich hoffe auch, daß ihr alle Eure alten Mitglieder behalten werdet und so das Atari Magazin am Leben erhalten wird. Da ich zur Zeit beim Bund bin (...) habe ich nur wenig Zeit zu programmieren, aber dafür habe ich mir vor zwei Wochen noch einen zweiten XL gekauft, damit ich beim Bund nicht vollends versauere. Ich mache auf jeden Fall weiter!

Ich habe festgestellt, daß Ihr auch überhaupt keine Werbung für Fremdfirmen macht. Solche Werbung müßte doch Geld einbringen.

Dann also bis zum nächsten Atari Magazin, und alles Gute

Translator

Stefan Lapp, Rasenweg 11a in O-6307 Geschwenda hat geschrieben: Sehr geehrter Herr Rätz, ich möchte mich für die bisherige Zusammenarbeit mit Ihnen recht herzlich bedanken. Ihre Angebote geben mir zu neuen Bestellungen immer wieder Anlaß.

Sie veröffentlichen im ATARI magazin im GAMES GUIDE Angaben über mehr Leben in Spielen u.a.m. Über welches Programm werden in den Spielen die Daten geändert? Ist es ein FREEZER?

PPP: Es gibt 3 Möglichkeiten. Zwei Hardwarelösungen - mit dem Turbo Freezer, den es nicht mehr gibt - mit dem 25K Bibomon (Best.-Nr. AT 244, DM 149,-). Bedingt besteht noch die Möglichkeit mit dem Programm LDS Freezer. Dieser ist bei uns unter der Best.-Nr. AT 75 erhältlich.

Ich würde mich über eine Antwort bzw. ein Angebot freuen. Weiterhin interessiere ich mich für einen TRANSLATOR Englisch/Deutsch mit einem Wortschatz von 80000 Wörtern. Gibt es so etwas für den ATARI?

Floppy defekt

Konrad Rausche, Am Rosengarten 16, O-4700 Sangerhausen hat ein Problem: Werter Herr Rätz ... Meine Floppy 1050 hat sich nämlich verabschiedet. Der Antriebsmotor läuft nicht mehr. Eine Messung ergab, daß der Motor selbst wahrscheinlich in Ordnung ist.

Es muß also irgend etwas mit der Ansteuerung nicht stimmen. Und damit komme ich zu meinem eigentlichen Anliegen. Können Sie mir in irgendeiner Weise helfen, die Floppy wieder zum Funktionieren zu bringen?

- z.B. durch einen Tip, wo die Fehlerursache liegen könnte

- o. durch einen Stromlaufplan

- bzw. kennen Sie vielleicht jemanden, der mir die Floppy preiswert reparieren würde?

Für Ihre Bemühngen danke ich im voraus.

Kontaktaufnahme erwünscht

Joachim Siegel, Seitenweg 21a, O-8291 Reichenbach hat u.a. ein paar Fragen: ... Noch ein paar Worte zum ATARI-Magazin: Ich möchte mich den vielen Atari-Freunden anschließen, das ATARI-Magazin ist einsame Spitze. Und die, die sich denken Sie kommen ohne diese Zeitschrift aus, sind zu bedauern. Macht weiter so.

Ich selbst bin nicht in der Lage Programme zu schreiben, habe auch ehrlich gesagt wenig Interesse und Wissen dazu. Ich arbeite lieber mit fertiger Software und das ist anstrengend genug sie richtig zu beherrschen.

Vor etwa 2 Jahren habe ich über ein Inserat meinen ATARI 130 XE, Floppy XF 551 und den Drucker 1027 über 200 Spiele und verschiedene Programme dazu erworben. Doch leider fast alles ohne Beschreibung. Im März 92 habe ich mir einen neuen Drucker STAR LC 24-200 Color zugelegt. Das Interface habe ich bei Ihnen



Roßwein in Sachsen

erworben. Es arbeitet einwandfrei und ich kann mich darüber nicht beklagen.

Trotzdem bleiben viele Fragen ungeklärt offen liegen. Das fängt schon damit an:

- wie bespielt man eine Diskette auf der Rückseite ohne das zweite Indexloch zB.: Diskline?? Mit dem DOS 2,5 vielleicht ja! Aber Wie!

- oder warum druckt mein DESIGN-MASTER Programm ovale Kreise. Was für Steuerzeichen nötigt mein STAR Drucker dazu.

Die Fragen alle aufzuzählen würde ins Unendliche führen. Solche und ähnliche Fragen währen sicherlich in der Rubrik für Einsteiger sehr interessant. Auch wenn einige darüber lachen.

PPP: Wer darüber lacht, hat bestimmt die eigene Vergangenheit vergessen.

Zum Schluß noch zwei wichtige Fragen. Gibt es ein Programm:

1. zum ausdrucken von farbigen Bildern für unseren Rechner ? und

2. ein gleichwertiges `Spiel wie "Schreckenstein" von Peter Finzel ?

Kommunikationsecke - Leserecke

HANSEATIC mp 150 Plus

Und nun noch ein Hinweis von Toni Wawro für diejenigen, die sich einen Drucker kaufen wollen, aber nicht viel anlegen wollen oder können!!

Ich habe mir im vorigen Jahr vom Versandhaus OTTO einen Drucker namens HANSEATIC mp 150 Plus zugelegt. Ich muß sagen, ich bin zufrieden!

Sein Herkunftsland ist wahrscheinlich Korea und er wirkt auch etwas klobig, Aber das tut der Sache keinen Abbruch.

Sein Schriftbild ist gut, seine Bedienung, nicht zuletzt dank der recht brauchbaren Bedienungsanleitung, einfach.

Mit dem von PPP vertriebenen Centronics-Interface arbeitet der mp150 einwandfrei zuammen. Als Farbband ist das vom Epson LX 80 zu verwenden.

Hier noch einige Daten:

9-Nadel-Matrixdrucker

160 Zeichen/s bidirektional

4 KByte Puffer

1 KByte für Download

96 Standard-ASCII-Zeichen

88 internationale Zeichen

96 Kursiv-Zeichen

10 Schriftarten

240 Punktepositionen/Inch (bit-Image-Druck)

Draft und NLQ

Hexadezimalausgabe

Tabulierung

Traktor- und Friktionsantrieb

Der Drucker hat eine Centronics- und eine Commodore-Schnittstelle.

Workshops sind gut!

Karl-Heinz Weimar aus Rimbach schreibt: Sehr geehrter Herr Rätz! Ich hoffe mit meiner Bestellung zum überleben des Atari-Magazins beigetragen zu haben.

Mir gefällt das Magazin immer besser. Da ich mir nichts aus Spielen mache, war ich umso erfreuter, daß jetzt die beiden Workshops MYDOS und TEXTPRO eingerichtet wurden.

Ich hoffe, daß in diesen Rubriken nach einiger Zeit vielleicht auch noch etwas mehr wie die Bedienungsanleitung behandelt wird. (Tips u. Tricks, Besonderheiten die nicht in der Anleitung stehen).



In dem Textpro Workshop ist ein Fehler. Mit CTRL S wird der Text abgespeichert, nicht gelöscht. Ideal wäre es Textpro auf 80 Zeichendarstellung ändern zu können. Sonst kann man es ja an seine eigenen Wünsche anpassen.

Mir persönlich würde es noch sehr gefallen wenn die eine oder andere Hardware-Bastelei erscheinen würde (wie im alten ATARI-Magazin).

Macht weiter so!

PPP: Wir freuen uns, daß die Workshops gut ankommen. Daher bringen wir ab dieser Ausgabe gleich zwei neue. Es handelt sich dabei um die Workshops über GTIA-Magic und Waseo Publisher.

Sprachbox

Zu Herrn Steffen Schneidenbachs Frage kann ich folgendens antworten:

Es ist kein Problem die Sprachbox vom BASIC aus anzusprechen. Die notwendigen Routinen finden Sie im ATARImagazin 4/88. Noch schöner und eleganter kann man Sie aber in QUICK benutzen. Auf der QUICKmagazin Disk Nr.1 befindet sich eine Library, mit deren Hilfe man Texte automatisch im Interrupt ausgeben kann. Dadurch spricht die Box, während der XL schon weiterarbeiten kann!

Kaum Programme mit Maus

Ich stimme Herrn Jäckle zu: Es ist schade, daß es so wenige Programme gibt, die die Maus unterstützen. Immerhin ist gerade wieder eines dazugekommen. Das neue Spiel Minesweeper läßt sich hervorragend mit der Maus steuern (noch viel besser als mit dem Joystick).



Wer das ATARI-Magazin liest, lässt sich keinen faulen Kohl andrehen...

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach, wir würden uns über Ihre Beteiligung freuen.

Power per Post, Postfach 1640, 7518 Bretten

Kommunikationsecke

Gegendarstellung

In der letzten Ausgabe des Atari-Magazins wurde von Ihrem Tester behauptet, der VideOrdner XXL verliere Daten, wenn man die Titeleingabe über die Funktion "E" der Statuszeile verlassen würde.

Ich habe dies mehrfach mit verschiedenen Datensätzen getestet und konnte keinerlei Datenverlust feststellen. Der andere angesprochene Fehler wurde inzwischen beseitigt (es handelte sich dabei wahrscheinlich um einen Seiteneffekt oder einen Compilerfehler).

Es wird weiterhin bemängelt, daß keine Suchfunktion im Programm explizit beinhaltet ist.

Diese ist jedoch schon indirekt in den Menüpunkten "Titel ändern" sowie "Löschflag" setzten vorhanden. Man kann eine Titelsuche problemlos über diese Funktionen durchführen, da sie ja nicht zur Änderung bzw. zum Löschen zwingen.

Beim Etikettendruckprogramm ist eine Angabe des Druckers notwendig, damit die Umlaute entsprechend konvertiert und die Zeilenabstände korrekt eingestellt werden. Die Idee, direkt aus Datensätzen zu lesen ist nicht neu, es hat sich jedoch gezeigt, daß die manuelle Eingabe schneller ist, als die Suche nach dem entsprechenden Eintrag.

Bei Picture Finder de Luxe hat es eine kleine Änderung bei der Wahl der Extender gegeben, so steht ".MIC" fortan für das Micropainter-Format, so wie es auch Standard ist. Für Design-Master-Bilder gibt es noch keinen Standard, ich habe deshalb den Extender ".DIC" (Design-Master Picture) gewählt, da der oft mißbrauchte Extender ".PIC" meiner Meinung nach dem Koala-Format vorbehalten bleibt. Eschborn, 3.11.92

Florian Baumann

Abschied vom XE

Otto Schulze aus Halle schreibt folgenden Brief: Sehr geehrter Herr Rätz, seit vielen Jahren bin ich Leser Ihres ATARI-Magazins, das mir als Einsteiger in die Computerwelt viel geholfen hat. Dafür möchte ich mich bei Ihnen ganz herzlich bedanken. Vor allem Ihre Bemühungen um Erhalt des Magazins und um immer neue Hard- und Software für die XL/XE-Gemeinde waren besonders für uns User in den neuen Ländern von großem Nutzen. "Power per Post" machte vieles möglich. Nun schlägt für mich die Stunde des Abschieds aus der 8 bit - ATARI-Gemeinde. Für die Videobearbeitung - meinem neuen Arbeitsgebiet - reicht leider die Graphikauflösung meines geliebten 130 XE nicht aus. Mit einem weinenden und einem lachenden Auge möchte ich mich deshalb verabschieden. Nochmals herzlichen Dank!

Messebericht

von den 4.Elmshorner Computertagen vom 24.-25.10.92

Am Samstag Vormittag ging es los. Die Sachen waren gepackt und wir standen abfahrbereit an der Haustür, als der Postbote kam und mir noch ein Päckchen in die Hand drückte.Es war der Stereo-Buster. Kaum kamen wir in der KGSE (Gesamtschule in Elmshorn) an, begann der Aufbau. Die Tische mußten aus den Klassenräumen geholt werden und richtig hingestellt werden. So weit so gut. Wir waren noch nicht fertig mit dem Aufbau, als schon die ersten Besucher am Stand waren und schauten, was hier wohl passiert. Na, ja, der Samstag war nicht so umwerfend. Wir hatten einige Demos geladen und wechselten ständig. Wir verkauften zwar etwas (fast nichts), aber von Beratung wollte eigendlich noch keiner was wissen. Der Sonntag war dafür umso erfolgreicher. Das Spiel "Topographi Europa" von der Firma "Radarsoft" sogte für eine Menge Trubel. Am Nachmittag war unser Stand eigentlich der vollste auf der Messe. Wir waren gezwungen auf allen Computern dieses Spiel zu laden, denn die Schlange nahm und nahm kein Ende. Selbst beim ST war nichts mehr los. Das beweißt mal wieder, daß die User eher auf Strategie und Bildungsspiele stehen, als auf Ballerspiele und Textadventures. Ich hatte das Vergnügen 11 Eltern zu beraten. 10 davon haben bereits den ATARI 800 XE incl. Datasette für Ihre Kinder zu Weihnachten gekauft. Mit anderen Worten, die Messe war ein voller Erfolg.

Messe in Pinneberg

Und nun zur Messe, die am 21.11.92 in Pinneberg stattfand. Die ganze Messe lief unter dem Thema : "Frauen und Computer". Natürlich durften wir Männer auch nicht fehlen. Auch diese Messe war in einer Hinsicht ein voller Erfolg. Wir haben zwar nicht verkauft (oder doch ein bischen), aber dafür waren wirklich Leute da, die nicht nur zum Spielen gekommen sind, sondern Sie wollten sich alles mal erklären lassen. Der Vormittag war zwar nicht umwerfend voll (in der ganzen Halle nicht), aber auch am Nachmittag war nicht viel los, aber dafür waren die Interessenten umso länger am Stand, um sich beraten zu lassen. Unser Stand war schon sehr beeindruckend. Ein 800XL mit einem Motorsteuerungsinterface, ein 800XE mit einem Stereo-Buster, ein 800XL mit einfacher Datasette, ATARI 1027 und einen 130XE mit ATARI 850 Interface, Seikosha SL80AI, 80-Zeichenkarte (die an diesem Monitor leider nicht funktionierte) Floppy1050 mit Speedy und Datasette. Zum krönenden Abschluß habe ich die Maus angeschlossen und das Program SAM (siehe "alte" AM) eingeladen. Am Nachmittag wechselte ich zu FiPlus (PPP). Diese Programme kamen gerade bei "älteren" Leuten an. Damit meine ich nicht 80 oder älter, sondern so ab 30 Jahren (PPP: Na ja!). Mit anderen Worten, aúch diese Messe war auf ihre Weise ein voller erfolg.

UNI-soft Kay Hallies

Workshop - MYDOS Teil 2

DATENTRANSFER

via MyDOS

In dieser Folge möchte ich die einzelnen Programme von MyDOS beleuchten, insbesondere die Werkzeuge ARC und UNARC.

ARC + UNARC

Wie man den Namen schon entnehmen kann, handelt es sich hierbei um Archivierungsprogramme.

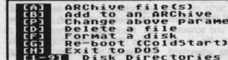
Da Mydos auch das Betreiben einer Festplatte ermöglicht, liegt es nahe, ein Programm zu entwickeln, mit dem man Sicherheitskopien, sogenannte Backups anlegen kann. Das ganze gleich noch mit einem Kompressionsalgorythmus versehen macht ARC zu einem Werkzeug, das auch für Normalsterbliche interessant ist.

Darüber hinaus ist ARC kompatibel zum Archiver von Sparta-DOS und zum Programm "ARC.EXE" von Systems Enhanced Associates, das als Shareware für PC, ST und Amiga erhältlich ist. Das macht ARC auch für den Datentransfer zwischen den Rechner interessant.

Man lädt ARC vom Hauptmenü und erhält kurz darauf dieses Bild:

```
Screen Off:Yes    Password Encrpt:No!
Disk Swaps:No!    Use Crunch only:No!
        Compact w/query:No!
```

```
SuperArc!  Ver. 2.0
By: Robert Puff    11/88
```




```
Select >
```

Die Parameter bedeuten im einzelnen:

- Screen Off: Es ist empfehlenswert, den Bildschirm während des Komprimierens auszuschalten, dadurch wird ARC schneller.

- Password Encrypt: Hier kann man seine Archive mit einem Password verschlüsseln, so daß Fremde mit den Daten nichts anfangen können.

- Disk swaps: Diese Funktion ermöglicht es, ARC auch mit nur einem Laufwerk einzusetzen.

- Use crunch only: ARC verfügt über mehrere Algorythmen, um Daten zu komprimieren, wobei "Crunching" eine der effektivsten Methoden ist.

- Compact w/query: Ist hier 'Yes' angegeben, wird vor jedem neuen Eintrag nachgefragt, ob komprimiert werden soll.

Für die meisten Zwecke sind die Standard-Einstellungen vollkommen ausreichend. Änderungen sollten nach eigenem Geschmack vorgenommen werden.

Briefe in TextPro

Nehmen wir an, Sie haben eine Reihe von Briefen mit der Textverarbeitung TEXTPRO geschrieben und wollen diese nun mittels Turbo-Link auf ihren neuerworbenen PC überspielen. Die Möglichkeit, jedes Textfile zu kopieren und dann einzeln zu wandeln besteht, doch sie ist nicht sehr effektiv. Man benötigt:

MYDOS

ARC

ARC.EXE für PC

Im folgenden bezeichne ich mit ARC übrigens die XL- und mit ARC.EXE die PC-Version.

Laden Sie also auf dem PC die Turbo-Link-Software und stellen Sie das TL-Laufwerk auf #2 ein, sofern dies nicht schon Standard-Eintellung ist. Anschließend booten Sie MYDOS und laden ARC. In Laufwerk 1 liegt nun die Diskette mit den Textfiles (die z.B. auf den Extender .TXT enden).

Nun wählen Sie Punkt [F] - Format Disk an und formatieren Sie Laufwerk 2 in Doppelter Schreibdichte. Sie werden jedes Bit brauchen!

Mit Menüpunkt [A] - Archive file(s) wird nun das Archiv angelegt. ARC fordert nun von Ihnen eine Eingabe:

"Enter complete destination filename:"

Hier geben Sie den kompletten Dateinamen an, den das Archiv später haben soll, z.B. 'D1:TEST' oder 'D8:ARCHIV'. Den Extender müssen Sie nicht mit eingeben, das erledigt ARC schon selber.

In unserem Beispiel wählen Sie 'D2:TEXTE' denn das Archiv soll ja auf dem Turbo-Link-Laufwerk angelegt werden.

Nachdem alle Dateien archiviert wurden, wird das Archiv mit der Funktion 'XL-File -> PC' der TL-Software auf den PC überspielt.

Wichtig: Es darf keine EOL-CLRF-Conversion durchgeführt werden! Außerdem muß der Extender des PC-Files .ARC lauten! Wir nehmen hier natürlich den Namen 'TEXTE.ARC'

Nun kann man von der DOS-Shell des PC das Archiv ganz einfach entkomprimieren

ARC E TEXTE

und dann mit einer beliebigen Textverarbeitung weiterbearbeiten.

Einen Nachteil dieser Methode möchte ich nicht verschweigen: Man muß sich selber um die Umwandlung des EOL des Atari in das <CR><LF> des PC kümmern.

ATARI magazin - Workshop GTIA Magic Teil 1

Noch ein Tip für Leute, die ihre Daten vom PC zum XL übertragen möchten (mit Bobterm geht das ja hervorragend): ARC.EXE gibt es mittlerweile in Version 7.xx. Sie sollten jedoch darauf achten, daß Sie kompatibel zu V5.xx komprimieren, sonst kann es Probleme auf dem Atari geben.

Leserfrage

In diesem Zusammenhang möchte ich noch kurz auf die Kommunikationsecke des letzten Atari-Magazins hinweisen.

Ein Leser stellte dort die Frage, ob man AUSTRO.TEXT-Dateien mit einer Textverarbeitung auf dem PC oder ST bearbeiten kann. Grundsätzlich ist diese Frage mit JA zu beantworten. Dies gilt übrigens auch für alle anderen ETVs, die den Text im ATASCII-Format abspeichern; dazu zählen Speed-Script, TextPro oder der CSM-Editor, nicht aber der Star- oder SAM-Texter.

Probleme kann es mit den Steuerzeichen und den Umlauten geben. Bei AUSTRO.TEXT müssen die Dateien zusätzlich noch von DOS-3 nach DOS-2 konvertiert werden.

Bleibt noch die Frage, woher bekommt man ARC.EXE? Nun, das sollte eigentlich bei jedem guten Shareware-Händler (z.B. pearl agency oder Bath Beach) erhältlich sein. Ihr könnt es aber auch gegen einen Unkostenbeitrag von DM 5,- (VK) bei mir erhalten. Ich liefere dann gleich ein Programm mit, das die Umlaute umwandelt. Meine Adresse:

Florian Baumann, Schöne Aussicht 56, 6236 Eschborn 2.

Das soll es dann auch für dieses Mal gewesen sein.

Florian Baumann

Workshop GTIA-Magic

Hier kommt also nun der erste Workshopteil zu dem Zeichenprogramm GTIA-MAGIC. Ich kann mir sehr gut vorstellen, daß der Anfänger so ziemlich ratlos vor diesem Programm steht, vor allem, weil die Farbverlaufsfunktionen in Verbindung mit den Zeichenfunktionen doch ziemlich komplex sind. Aber mit etwas Fantasie und Probieren können doch ganz passable Ergebnisse erzielt werden.

Wenn man etwas Ahnung von Assembler hat, so lassen sich recht eindrucksvolle Animationen mit den berechneten Bildern erzielen.

Gummikugel

Es wäre z.B. kein Problem, eine Gummikugel auf und ab hüpfen zu lassen. Wie man solche Bilder erstellen kann, darauf möchte ich dann auch noch eingehen.

Was die Animationsroutine betrifft, so wird sich vielleicht der eine oder andere User die Zeit und Mühe machen, eine solche hier im Atari-Magazin unter Tips und Tricks herauszubringen.

Wenn ich Zeit dazu habe, so kann ich das ja auch einmal in einem Workshopteil zur Sprache bringen.

Um also eine Kugel mit einem Helligkeitsverlauf zu berechnen, brauchen wir eigentlich nur 3 Funktionen:

- **Circle**
- **füllen**
- **Raumobjekt.**

Zuerst also müssen wir uns überlegen, von welcher Seite die Kugel angestrahlt werden soll. Von oben, unten, links, rechts oder von vorn.

Um das einzustellen, gehen wir auf den Punkt "Parameter".

Dort wiederum klicken wir die "Uebergänge" an. Nun bietet sich uns folgendes Bild:

- **eingestellt**
- **fließend**
- **Increment**
- **Decrement**
- **beides**
- **waagerecht**
- **senkrecht**
- **beides**
- **BOX-Diagonal**
- **Farbmaximum**
- **Farbminimum**
- **Frameup**
- **Random**

Wenn wir nun die Kugel von oben angestrahlt haben wollen, so klicken wir Decrement an. Wer sich schon mit Assembler befaßt hat, dem wird dieses Wort bekannt vorkommen, ist es doch die ausgeschriebene Form des Befehles "DEC", was so viel heißt, wie: erniedrigen oder zurückzählen. Das heißt, die Helligkeit wird von Ihrem maximalen Wert auf ihren minimalen zurückgezählt.

Lichtquelle

Nun weiß der Computer aber noch nicht, ob es sich hier um eine horizontale oder eine vertikale Lichtquelle handelt.

Also gehen wir nocheinmal auf den Punkt "Parameter"/"Uebergaenge". Soll die Kugel, wie in unserem Fall, von oben angestrahlt werden, so klicken wir den Punkt "senkrecht" an, weil es sich ja auch um einen senkrechten Helligkeitsverlauf handelt. Nun schalten wir die Abstufung in 1-Schritten ein. Dazu gehen wir auf den Punkt "Parameter/Uebergaenge/ Eingestellt". Nun geben wir den Wert 1 ein.

Nachdem wir nun die Einstellungen dafür getroffen haben, müssen wir die Form der Kugel bestimmen. Dazu schalten wir die Hilfslinien ein und wählen unter dem Punkt "OPTIO-

NEN" den Punkt "Circle".

Nun gehen wir mit der SPACE-Taste in den Direktmodus. Nachdem also der Kreis aufgezogen ist, das kann man ganz gut an den Hilfslinien erkennen, füllen wir diesen mit einer Helligkeit größer 0.

Dazu wählen wir die Option "Füllen", gehen in den Direktmodus und klicken das Innere des Kreises an.

Jetzt kommt die Hauptsache, nämlich der Helligkeitsverlauf in der Kugel. Dazu dient die Funktion "Raumobjekt". Diese klicken wir nun unter dem Punkt "Optionen" an.

Im Direktmodus wird nun der Kreis eingerahmt und der Knopf gedrückt. Nun müßte etwas auf dem Screen zu sehen sein, wie in Bild 1. Nun, das entspricht aber keinesfalls einem Kreis. Das habe ich auch erst einmal als Vorübung angesehen.

Löschen Sie nun das erstellte Bild unter dem Punkt "Optionen/Loeschen". Nun kommen wir tatsächlich zur Kugel.

Erstellen Sie wieder einen solchen Kreis, und wählen Sie unter "Parameter/Uebergaenge" den Punkt "Fließend". Nun werden die Helligkeiten automatisch an die jeweilige Größe der ausgetasteten Linie angepaßt. D.h. zu Anfang ist immer das Farbmaximum, am Ende immer das Farbminimum zu sehen.

Nun rahmen wir den Kreis erneut ein. Es ist unbedingt darauf zu achten, daß noch alle Übergänge bzw. deren Einstellungen erhalten sind. Folgende Daten müßten jetzt im Menü zu sehen sein:

Schrittweite: 1 / Angepaßt

Farbübergang: / Senkrecht Dec.

OPTION : Raumobjekt

Daß hinter "Schrittweite" eine 1 stehen muß, ist nicht wichtig. Hauptsache ist, daß der Begriff "Angepaßt" zu sehen ist. Nachdem der Zeichenvorgang beendet ist, werden wir sehr schnell sehen, daß dort keine 1 mehr zu sehen ist. Das "senkrecht" sagt uns, daß der Verlauf senkrecht erfolgt, und das "Dec." bedeutet, daß der Verlauf decrementiert, sprich: heruntergezählt wird.

Ist das erfolgreich geschafft, müßte unser Bild ähnlich wie Bild 2 aussehen, obwohl ich zugeben muß, daß dieser Körper eher wie ein Ei aussieht.

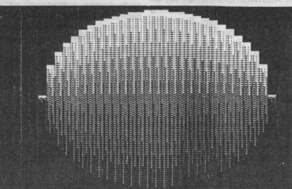
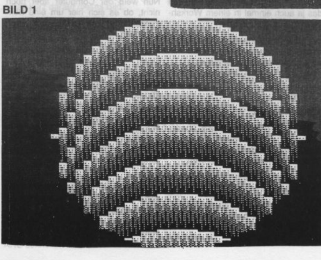


BILD 2

BILD 1



So, das wars für dieses Mal. Demnächst werde ich gesondert auf die Anpassung eines Druckers an die Hardcopyroutine sowie auf die Programmierung weiterer plastischer Effekte eingehen.

Übrigens: Experimentieren Sie doch einmal selbst. Bei den Übergängen können Sie mal mit "waagerecht", "Increment", "Decrement" oder "beides" experimentieren. Auch der Punkt "Random" ist nicht zu verachten.

Stefan Heim (STH)



Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Harald Schönfeld

DisPlayList Interrupts

Aufgrund der hohen Geschwindigkeit von QUICK ist es möglich alle Hardwarefähigkeiten der Classic ATARIs voll auszuschöpfen. Eine davon sind die DisPlayList Interrupts, die es erlauben - vom Grafikchip gesteuerte - Interrupts einfach abarbeiten zu lassen.

Die DisPlayList

Die DPL ist ein kurzes Maschinenprogramm (geschrieben in der Maschinensprache des ANTIC-Chips), das dem Grafikchip mitteilt, aus welchen Grafikstufen sich jede einzelne Zeile des Bildschirms aufbaut.

Eine einfache DPL besteht aus ein paar Leerzeilenbefehlen oben, 24 Grafik 0 Befehlen und eventuell ein paar Leerzeilen unten. Zusätzlich gibt es in jeder Zeile die Möglichkeit festzulegen, wo der Bildschirmspeicher sich gerade befindet und auch - das ist jetzt interessant - ob ein DPL-Interrupt in dieser Zeile ausgeführt werden soll.

Der normale ANTIC-Befehl zum Darstellen einer Grafik 0 Zeile ist "2". Um in dieser Zeile auch noch einen Interrupt auszulösen, muß jeweils "128" dazu addiert werden (das höchste Bit des Befehls wird also gesetzt).

DPL-Interrupt - wozu?

Nachdem man an einer Stelle der DPL das höchste Bit eines Befehls gesetzt hat, wird in dem Moment, wo diese Zeile auf dem Bildschirm dargestellt wird ein Interrupt ausgelöst, der die Abarbeitung des normalen CPU-Programms unterbricht und statt dessen eine Routine anspringt, deren Adresse bei 512,513 festgelegt wird.

Diese Routine ändert nun üblicherweise etwas an der grafischen Erscheinung des Bildschirms. Z.B. können Farben geändert werden, Player können an andere horizontale Positionen gesetzt werden u.v.m.

Bekanntestes Beispiel für einen DLI ist wohl das 128-Farben Regenbogendemo.

DLI in QUICK

Ein Interruptprogramm unterscheidet sich auf Maschinensprache-Ebene in ein paar Punkten von einem normalen Unterprogramm. In QUICK muß man das aber nicht beachten. Nachdem man in die DPL einen Befehl zum Auslösen eines Interrupts geschrieben hat, kann man jederzeit mit dem Befehl DLI(NAME) ein DLI-Unterprogramm names NAME in QUICK definieren, das dann vom Interrupt automatisch immer wieder aufgerufen wird.

Die einfachste DLI-Routine, die nichts tut, muß so aussehen:

```
INTER NAME
BEGIN
  PUSH

  PULL
ENDDLI
```

Die Routine heißt also NAME. Wird Sie aufgerufen tut sie nichts, außer die CPU-Register durch die Befehle PUSH und PULL für das später weiter laufende CPU-Hauptprogramm aufzuheben. Zwischen diesen beiden Befehlen kann man nun tun, was man will. Z.B. kann man ein Farbregister ändern:

```
INTER NAME
LOCAL
[
COL=53272
]
BEGIN
  PUSH

  COL=14

  PULL
ENDDLI
```

Hiermit wird der Hintergrund in Grafik 0 auf Weiß gesetzt. Dabei wird der Farbwert aber nicht in das üblicher Weise benutzte Schattenregister 710 geschrieben, sondern direkt in das Hardwareregister 53272.

Der Inhalt des Schattenregisters wird nämlich immer nur vom VBI benutzt, um am ENDE des Bildschirmaufbaus die vorher in den Schattenregistern eingestellten Farben wieder in die Hardwareregister zu schreiben.

Die Folge ist, daß der Bildschirm beim nächsten Aufbau also wieder mit den normalen Farben beginnt. Erst an der Stelle des DLI wird die Hintergrundfarbe wieder auf Weiß gesetzt.

Somit würde sich eine Änderung von 710 erst am Anfang des nächsten Bildschirmaufbaus bemerkbar machen - dazu braucht man nun aber wirklich keinen DLI.

Flackern unerwünscht

Wenn man auf die obige Weise ein Farbregister ändert, dann weiß man nie genau, an welcher Stelle der Zeile diese Änderung vorgenommen wird. Diese Stelle ist von unterschiedlichsten Dingen abhängig, und so kommt es, daß die Änderung irgendwo in der Mitte der Zeile vor sich geht.

Schlimmer noch: Es ist nicht immer die selbe Stelle und dadurch sieht man ein Flackern auf dem Bildschirm. Das ist aber einfach zu beheben. Der Befehl SYNC(X) wartet solange, bis der Elektronenstrahl genau am rechten Rand der Zeile angekommen ist. Dadurch findet danach das Umschalten zu einem definierten Zeitpunkt statt und zwar immer genau zumselben. Abgesehen davon, daß man den Umschaltpunkt auf dem Fernseher so gar nicht

mehr sehen kann, kann man aber sagen: Es würde auch nicht mehr flackern:

```
LOCAL
[
COL=53272
]
BEGIN
  PUSH

   SYNC(1)
   COL=14

   PULL
ENDDLI
```

Der Parameter von SYNC gibt an, wieviele Zeilenenden abgewartet werden sollen:

```
COL=14
SYNC(8)
COL=0
```

Hier wird also in einer Zeile auf Weiß und 8 Bildschirmzeilen später auf Schwarz geschaltet. Man kann so mit Hilfe eines DLI's also an mehreren untereinanderliegenden Stellen des Bildschirms die Farben ändern oder auch etwas anderes tun.

Aber Achtung: Während des SYNC-Befehls steht alles still! Das Hauptprogramm ist nach wie vor gestoppt und der DLI steht auch und wartet. Will man also in der ersten Zeile die Farben ändern, und dann wieder in der letzten Zeile, so ist es nicht sinnvoll in der ersten Zeile den DLI auszulösen und die Farben zu ändern und dann mit SYNC(23) alle folgenden Zeilen lang zu warten um dort unten dann die Farben noch mal zu ändern: Die meiste Zeit bliebe alles stehen!

Mehrere DLIs

Will man z.B. 2 DLIs benutzen, so schreibt man in 2 Zeilen der DPL einen Interruptbefehl hinein und schaltet dann zunächst mit DLI(NAME1) den ersten DLI ein. Dieser wird dann bei der ersten Zeile die einen Interrupt auslöst aufgerufen. In diesem ersten DLI gibt man nun den Befehl DLI(NAME2). Dadurch wird der nächste Interrupt als aufzurufenden festgelegt und wird somit in der 2. Zeile die einen Interrupt auslöst ausgeführt. In NAME2 schaltet man dann mit DLI(NAME1) wieder den ersten an, usw.

Damit hat man 2 kurze Interrupts, die an 2 verschiedenen Stellen des Bildschirms aufgerufen werden. Somit geht zwischen den Interrupts keine Rechenzeit für das Hauptprogramm verloren.

Die Sache hat aber einen Haken:

Es ist nicht sicher, welcher der beiden Interrupts welcher interruptauslösenden Stelle des Bildschirms zugeordnet ist! Es könnte also sein, daß NAME1 an der 2. Stelle und NAME2 an der 1. Stelle aufgerufen wird. Dagegen hilft nur eins: Ein VBI, der das alles geradebiegt.

Der VBI

Der VBI wird am Ende des Bildschirmaufbaus aufgerufen. Damit ist er hervorragend dafür geeignet die Koordination der beiden DLIs zu übernehmen: Der VBI braucht nur mit DLI(NAME1) einfach immer auf den ersten DLI umschalten. Die Folge ist, daß NAME1 mit Sicherheit der erste aufzurufende DLI ist. In NAME2 braucht man dann gar nicht mehr auf NAME1 umschalten.

Dieses Konzept der beiden DLIs, deren Reihenfolge vom ersten DLI und vom VBI bestimmt wird, zeigt das folgende Listing.

Zuerst werden 2 DLIs eingeschaltet, die ohne SYNC die Farben in einer Schleife ändern. Nachdem man RETURN eingegeben hat, wird das Selbe dann mit dem Zeilenende synchronisiert durchgeführt. Schon sieht es viel besser aus.

Harald Schönfeld

DLI-Demo

```
* DLI-DEMO fuer ATARImagazin
* (c) H. Schoenfeld

BYTE
[
COLPF2=53272
I,DUMMY
]

WORD
[
SDLSTL=560
]

MAIN

  .CHANGE-DPL

  VBI(SET-OHNE-SYNC)

  ?("So sieht's ohne Zeilenende-")
  ?("Synchronisation aus.")

  INPUT(DUMMY)

  VBI(SET-MIT-SYNC)

  ?("Jetzt mit Sync!")

  INPUT(DUMMY)

ENDMAIN

* DLI-Befehle in DislPlayList
* eintragen

PROC CHANGE-DPL
LOCAL
  BYTE
  BEF
  ]
  WORD
  [
  ADR
BEGIN

  ADD(SDLSTL,10,ADR)
  PEEK(ADR,BEF)
  OR(BEF,128,BEF)
  POKE(ADR,BEF)

  ADD(ADR,8,ADR)
  PEEK(ADR,BEF)
  OR(BEF,128,BEF)
  POKE(ADR,BEF)

ENDPROC

* DLI zum Aendern der Farbe in 16
* Schritten. Am Ende wird auf
* den 2. DLI umgeschaltet

INTER OHNE-SYNC
BEGIN
```

ATARI magazin - rund um Quick - ATARI magazin

```
PUSH

I=0
REPEAT
  COLPF2=I
  I+
UNTIL I=16

COLPF2=148

DLI(O-SYNC1)

PULL

ENDDLI

* 2. DLI mit anderen Farben

INTER O-SYNC1
BEGIN

PUSH

I=16
REPEAT
  COLPF2=I
  I+
UNTIL I=32

COLPF2=148

PULL

ENDDLI

* Am Ende des Bildschirms schaltet
* der VBI wieder auf den 1. DLI um

INTER SET-OHNE-SYNC
BEGIN

DLI(OHNE-SYNC)

ENDVBI

* Wie oben, aber jetzt mit SYNC-
* Befehlen vor jeder Farbaenderung

INTER MIT-SYNC
BEGIN

PUSH

I=0
REPEAT
  SYNC(1)
  COLPF2=I
  I+
UNTIL I=16

SYNC(1)
COLPF2=148

DLI(M-SYNC1)

PULL

ENDDLI
```

```
INTER M-SYNC1
BEGIN

PUSH

I=16
REPEAT
  SYNC(1)
  COLPF2=I
  I+
UNTIL I=32

SYNC(1)
COLPF2=148

PULL

ENDDLI

INTER SET-MIT-SYNC
BEGIN

DLI(MIT-SYNC)

ENDVBI
```

Quick-Magazin 13

Das Quick-Magazin 13 bietet mal wieder ein paar Leckerbissen nicht nur für Quickfans.

Erstmals unter Quick realisiert: Fraktale, genauer gesagt die Mandelbrotmenge, auch als Apfelmännchen bekannt. Auf dem Magazin ist eine Einführung in die Materie der Apfelmännchen gegeben, für ganz neugierige, es handelt sich um eine Iteration der komplexen Formel

$$Z^2:=Z+C$$

Was genau es damit auf sich hat, erfährt man im Quick-Magazin.

Theorie ist grau, bunt ist der Alltag. Auf das diesem Artikel beiliegende Programm trifft dies nur bedingt zu, denn es berechnet die Fraktale nicht nur für Graphics 15, sondern auch für die anderen Grafikstufen. Der einzige Nachteil: Es wurde nur die Mandelbrotmenge implementiert, nicht die Juliamenge, die nach der selben Formel berechnet, aber anders aufgelöst wird.

Der zweite Schwerpunkt dieses Quick-Magazins ist das Thema Datenkompression. Rainer Caspary, der uns mittlerweile hinlänglich bekannt sein dürfte, ist verantwortlich für diese neue Serie im Quick-Magazin.

Auch hier erhält man eine Einführung in das Thema, das sicher ebenso interessant und komplex wie Fraktalgeometrie ist. Der mitgelieferte Grafikpacker ist jedenfalls recht effizient und könnte sich in Zukunft zu einem neuen Standard-Format mausern. (Wann gibt es GIF für Atari XL?).

Für die ProgrammiererInnen ist noch ein kleines Gimmick zu finden, mit dem man sich die Bildschirmfarben des Editors beliebig einstellen kann, ideal für alle, die sich schon immer über die Grünmonitor-Simulation geärgert haben.

Wieder mal eine Diskette die es lohnt sich zuzulegen, auch wenn man sonst mit Quick nichts am Hut hat. Der geringe Preis rechtfertigt dies allemal.

Florian Baumann

Best.-Nr. AT 232 DM 9,-

ATARI magazin - WORKSHOP TextPro+4.54

TextPro+ Teil III

Herzlich willkommen zum 3. Teil der Serie. Diesmal wollen wir uns mit Druckkommandos und dem Umgang mit Disketten befassen.

Linker Textrand

Letztes Mal wurde der Befehl zum Zentrieren besprochen. Heute geht es um die Kommandos zum Einstellen der Ränder. Mit dem Druckkkommando inverses kleines "l" (<SELECT>+<l>) gefolgt von einer Zahl n, kann man den linken Textrand einstellen. n gibt den Abstand des zu druckenden Textes vom Blattrand in Zeichen an; der übliche Wert ist 10.

1) Geben Sie den nachfolgenden Text ein:

```
D1:TP31.SCR
l0Der Wert fuer n ist 0.↵
l5Der Wert fuer n ist 5.↵
l10Der Wert fuer n ist 10.↵
l15Der Wert fuer n ist 15.↵
l20Der Wert fue▮ n ist 20.↵
```

2) Drücken Sie <CTRL>+<P>, um die Druckfunktion aufzurufen, ersetzen das "P:" durch "E:" und drücken anschließend <RETURN>.

Durch das Wählen von "E:" als Ausgabegerät, wird der Text auf den Bildschirm "gedruckt".

Da die meisten Druckzeilen 80 Zeichen lang sind und unser Atari nur maximal 40 Zeichen pro Zeile darstellen kann, hat sich der Programmierer etwas Besonderes einfallen gelassen.

Man kann entweder eine Druckzeile ganz als 2 Bildschirmzeilen sehen oder nur Ausschnitte davon, so daß die Zeilenanordnung mit der Ausgabe auf dem Papier übereinstimmt.

Mit "Screen Width#" und "Start at Column#" kann man dieses festlegen.

Wenn man bei "Screen Width#" Werte kleiner als 40 eingibt, wird nur ein entsprechend großer Zeilenausschnitt angezeigt, ansonsten immer die ganze Druckzeile.

"Start at Column#" legt fest, ab welchem Zeichen der Ausschnitt beginnen soll.

3 Beispiele:

1) ganze Druckzeile:

Screen Width# 40 Start at Column# 1

2) linke Hälfte der Druckzeile

Screen Width# 39 Start at Column# 1

3) rechte Hälfte der Druckzeile

Screen Width# 39 Start at Column# 40

Wenn Sie bei einem erneuten Ansehen die alten Zahlenwerte wieder verwenden wollen, drücken Sie <RETURN>, ohne eine Zahl vorher einzugeben. Für unseren kleinen Beispieltext wählen wir die Werte 40 und 1.

Rechter Textrand

Mir dem kleinen inversen "r" (<SELECT>+<r>) kann man den rechten Druckrand bestimmen. Der übliche Wert ist 75:

```
D1:TP32.SCR
l10r75↵
Der linke Rand ist 10 und der rechte
75.▮
```

Zeilenlänge

Die Gesamtlänge einer Zeile in Zeichen, wichtig z.B. für den Zentrierbefehl, teilt man TP mit dem kleinen inversen "x" (<SELECT>+<x>) mit:

```
D1:TP33.SCR
l10x80r75↵
Der linke Rand ist 10, eine Druckzeile
ist 80 Zeichen lang und der rechte Rand
ist 75.▮
```

Für einen Text, der in Normalschrift (= PICA) ausgedruckt werden soll, gibt man 80 als Zeilenlänge ein.

DOS-Pakete und TP

Folgende DOS-Pakete werden von TP erkannt. Das entsprechende DOS-Kürzel wird nach dem Booten oder dem Leeren des Textspeichers in der Kommandozeile angezeigt:

XDOS für das SpartaDOS-Cartridge

SDOS für die Diskettenversion von SpartaDOS

MDOS für MyDOS 4.5

ADOS für Atari DOS 2.0/2.5

?DOS falls TP das DOS unbekannt ist, wie bei z.B. BIBO-DOS

Falls TP das im Speicher befindliche DOS kennt, wird dessen gesamter Funktionsumfang unterstützt, wie z.B. Subdirectories bei SpartaDOS und MyDOS. "Binary Load" und "Verify" funktionieren nicht bei einem unbekannten DOS.

Diskettenmenü

Mit <CTRL>+<M> gelangt man ins Diskettenmenü. Der Bildschirm wird gelöscht und die Menümaske erscheint links oben am Bildschirm. Die Menümaske, meistens "* . * ", schränkt genau wie beim DOS die angezeigten Files ein. Das ">"-Zeichen am Anfang dient nur zum leichteren Finden innerhalb einer Directory. Wie beim normalen DOS-Menü, bedeutet ein "*" vor einer Datei, daß sie schreibgeschützt ist.

Normalerweise wird das Inhaltsverzeichnis automatisch alphabetisch sortiert, diese Einstellung kann man mit <SELECT>+<CTRL>+<;> verändern.

Der Cursor, ein weißer Farbbalken, markiert die erste Datei und kann mit den Cursortasten hin und her bewegt werden. Auf die markierte Datei beziehen sich alle aufgerufenen Kommandos.

Befindet sich der Cursor auf der Menümaske, wirken die Operationen auf alle angezeigten Files. Unter den Dateinamen befindet sich eine zweizeilige Menüleiste. Die Menüpunkte ruft man durch das Drücken der invers dagestellten Taste auf.

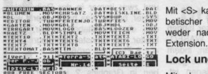
Bei Punkten mit einem vorausgehenden "^" muß man zum Aufrufen die CONTROL-Taste und die hervorgehobene Taste zusammen drücken. Wenn DOS 2.0/BIBO-DOS benutzt werden, sieht ein Diskettenmenü folgendemassen aus:

DOS 2.0-Menü



Load Delete Exit Sort UnLock ESC
Format Rename Copy View Mask Dir D:1

Bei MyDOS 4.5:



Load Delete Exit Sort UnLock ESC
Format Rename Copy View Mask Dir D:1

Wenn Directories länger als 62 Files sind, werden die ersten 62 Files angezeigt und danach wird gefragt, ob man noch weitere sehen möchte. So kann man beliebig lange Directories bearbeiten.

Änderung der Maske

Die "Wild card"-Maske kann mit dem <M>ask-Kommando geändert werden. Wenn "Mask:" angezeigt wird, kann man mit <RETURN> ohne Änderung ins Menü zurückspringen. Geben Sie beim Eingeben der Maske keine Sie zusätzlichen Leerzeichen ein, TP macht dies automatisch.

Beispiel: Sie wollen alle Files anzeigen lassen, deren Name mit "TP" beginnt.

1) Drücken Sie die Taste <M> zum wählen der Maskenänderungsfunktion.

2) Geben Sie als neue Maske ein: TP*.*

Nach der Eingabe der neuen Maske wird das neue Inhaltsverzeichnis angezeigt.

Datei laden

Mit <CTRL>+<L> wird die markierte Datei geladen; ein vorher im Speicher stehender Text wird gelöscht.

Datei löschen

+<D> löscht den markierten File oder die durch die Maske spezifizierten Files nach einer Sicherheitsabfrage. Gelöschte Files werden im Inhaltsverzeichnis durch ein vorangestelltes "-" gekennzeichnet bis die Directory neu eingelesen wird.

Sprung zum DOS

Mit <CTRL>+<X> kann man nach einer Sicherheitsabfrage zum DOS springen.

Sortieren der Dateien

Mit <S> kann man die Files in alphabetischer Reihenfolge sortieren; entweder nach dem Namen oder der Extension.

Lock und Unlock

Mit <L> und <U> kann man Files schreibschützen oder den Schreibschutz entfernen. Schreibgeschützte Files werden mit einem vorangestellten "*" gekennzeichnet.

Rename

Mit <R> kann man einen Filenamen umbennenen.

Copy

Mit <C> kann man die markierte Datei zu jedem legalen Gerät kopieren, so kann man beispielsweise eine Datei zum Drucker schicken. Zu beachten ist dabei, daß kein Diskettenwechsel während eines Kopiervorgangs möglich ist. Es werden also zwei Diskettenlaufwerke benötigt, falls man ein File auf eine andere Diskette kopieren will.

Um mit einer Floppy einen File auf eine andere Diskette zu kopieren, geht man entweder ins DOS oder läd den File in den Editor, wechselt die Disketten und speichert ihn dann auf die neue Diskette. Multifile-Copy ist ebenfalls nicht möglich.

View

Drücken Sie <V>, um sich den markierten File auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen, nach der Anzeige kehrt man mit <ESC> zum Text zurück - mit jeder beliebigen anderen Taste ins Menü. Die laufende Textanzeige kann man mit <CTRL>+<1> unterbrechen und mit <BREAK> abbrechen.

Format

Mit <F> kann man eine Diskette nach einer Sicherheitsabfrage formatieren. Dabei wird immer in Single-Density formatiert!

Dir

Mit <D> kann man sich die Sektorlänge des/der markierten File(s) anschauen.

1 - 0

Mit <1>-<0> kann man das aktuelle Laufwerk bestimmen. <0> ist das vom DOS aus eingestellte Standardlaufwerk, meistens "D1:". Bei MyDOS ist <0> die "default directory", kann also auch ein Unterverzeichnis sein. Der Laufwerkanzeiger zeigt ein "D" an.

<

Mit <> kann man die "default directory" bei MyDOS bestimmen.

\

Mit <\> kann man eine neues Unterverzeichnis bei MyDOS erstellen. Geben Sie den vollständigen Pfadnamen ein!

>

Mit <> gelangt man bei MyDOS ins markierte Unterverzeichnis.

Rainer Hansen

ATARI magazin - Workshop Waseo Publisher

Hallo Publisher- und DTP-Freunde!

DTP bekommt in unserer Zeit eine immer größere Bedeutung. Doch zuerst müssen wir mal die Frage klären, was das eigentlich ist. Die Abkürzung DTP heißt Desktop-Publishing. Dabei bedeutet "Desk" zunächst einmal Schreibtisch. "top" meint in diesem Fall nicht oben, sondern Oberfläche. Und unter "Publishing" versteht man publizieren, also veröffentlichen.

Man könnte den Begriff also mit "Schreibtischoberflächenveröffentlichung" (ein Wort mit 41 Buchstaben!) übersetzen. Da das aber ein sehr langes Wort ist, bleiben wir besser bei der inzwischen überall gebräuchlichen Abkürzung DTP.

Was versteht man nun darunter? Ganz einfach das Gestalten eines Textes zusammen mit Grafiken, Linien, Kästen, Umrahmungen, Hervorhebungen, usw. Wenn Sie sich diese Seite ansehen, werden Sie feststellen, daß sie auch ein Ergebnis einer Arbeit mit einem DTP-Programm ist. DTP ist also mehr als eine mit einem Textverarbeitungsprogramm erstellte Seite, die außer Buchstaben nicht viel bietet, zu DTP gehört erheblich mehr. Weil man das alles eher schlecht mit der Hand bewerkstelligen kann, werden diese Arbeiten heute überwiegend mit EDV-Hilfsprogrammen erledigt. Eines davon ist der WASEO-Publisher.

Seit seinem Erscheinen haben mich immer wieder Fragen von Anwendern erreicht. Gerade für Anfänger, die sich das erste Mal mit DTP beschäftigen, ist vieles noch neu. Zwar ist der Umgang mit dem WASEO-Publisher so anwenderfreundlich wie möglich gehalten, trotzdem bekommt man viele Tricks und Möglichkeiten erst durch längeres Arbeiten mit diesem Programm heraus.

Aus diesem Grund will ich diesen kleinen Workshop eröffnen und dort die wichtigsten Funktionen vorstellen und näher erläutern, damit den Besitzern dieses Programmes die umfangreichen Möglichkeiten möglichst schnell bekannt werden und die Arbeit damit noch mehr Spaß macht. Im weiteren Verlauf werde ich auf die einzelnen Teile des Programmpaketes, also den Editor, Konverter, Ersteller, das Grafikprogramm und den Fonteditor eingehen und erklären, wie die Programme am besten eingesetzt und wie die Arbeit damit aussehen kann.

Solltet Ihr, also die Leser, irgendwelche Fragen dazu haben, schreibt mir bitte unbedingt! Ich bin sehr gern bereit, Fragen zu beantworten und nützliche Hinweise weiterzugeben! Denkt Euch nicht, die Frage könnte schonmal gestellt worden sein oder einfach zu blöd sein - es gibt nämlich keine dummen Fragen, nur dumme Antworten, und die werdet Ihr von mir gewiß nicht bekommen! Also traut Euch ruhig und schreibt mir gleich mal, was Ihr noch für Vorstellungen und Vorschläge für diesen Workshop habt! Nur zu! Im voraus schonmal vielen Dank!

Der Editor

Kommen wir nun nach dieser langen Vorrede zum Editor des WASEO-Publishers. Ihn erreicht man, indem man im Hauptmenü, sobald es geladen und das Bild erschienen ist, einfach RETURN oder den Feuerknopf drückt. Überhaupt können Sie mit dem Joystick oder den Pfeiltasten im Hauptmenü die einzelnen Programme ansteuern. Immer der Programmname, der gerade blinkt, steht zum Laden bereit. Nun genügt die Bestätigung mit RETURN oder dem Feuerknopf, und schon wird das Programm geladen. Das Bild wird nach dem Starten des Ladevorgangs etwas farbloser. Keine Angst, das ist kein Fehler! Der DLI, der die vielen Farben ermöglicht, muß nämlich abgeschaltet werden, weil das Programm sonst nicht geladen werden könnte.

Bald darauf wird der Bildschirm kurze Zeit schwarz und man sieht dann das Menü des Editors vor sich. Die einzelnen Funktionen können (wie beim Konverter, Ersteller und dem Grafikprogramm) entweder mit den Pfeiltasten oder dem Joystick ausgewählt und mit RETURN oder dem Feuerknopf gestartet werden. So kommen Leute, die lieber mit der Tastatur oder dem Joystick oder sogar mit beidem zusammen arbeiten, voll auf ihre Kosten. Wo immer jetzt auch ein Unterprogramm auftaucht, ist die Bedienungsweise die gleiche, sie ist also vollkommen durchgängig.

Drücken wir also nun auf RETURN oder den Feuerknopf, kommen wir zu einem neuen Bildschirm. Dieser umfaßt die gesamte Fläche von Graphics 8 ohne Textfenster. Darüber sieht man den Programmnamen und darunter ein Textfenster, das aus einer Graphics 0 - Zeile besteht, in der die momentane Schriftgröße (8 x 8 Pixel) angezeigt wird.

Mit der Tastenkombination Shift und Tab kann man nun zwischen den einzelnen Schriftgrößen umschalten, und zwar immer in der Reihenfolge länger, breiter, das heißt, zuerst werden die Buchstaben länger, dann breiter. Die kleinste Zeichengröße ist 4 x 8 Pixel, die größte 24 x 24, was sogar noch größer als die Buchstaben in Graphics 2 ist. Der weiße Cursor verändert sich bei jeder Umschaltung mit und zeigt so ständig die gerade gewählte Zeichengröße an. Man kann ihn nicht nur mit den Pfeiltasten, sondern sogar mit dem Joystick bewegen!

Wenn man nun einfach mal drauflosschreibt, wird sich mancher vielleicht fragen: Wo sind die Umlaute? Keine Sorge, daran wurde auch gedacht! Im 80-Zeichen-Modus (also bei den Fonts, die höchstens 4 Pixel breit sind), befinden sie sich dort, wo man sie auch findet, wenn man den eingebauten internationalen Zeichensatz benutzt (wo man Control und eine Taste drückt); man kann sie also

Fractals in Kyan-Pascal, komplett mit Sourcecode. **"D-Shape-Plotter:** Phantastische, ausgefüllte 3-D-Grafik auf Ihrem 8-Bit-Atari inclusive Demos.

Best.-Nr. CA 4 DM 7,-

Kalender: Kalenderberechnungen jeder Art. **Haushalt:** Erfassen Sie Ihre Hausfinanzen. Inklusive Statistikfunktionen. **Autokosten:** Was kostet Ihr Auto wirklich? Alle ständigen Ausgaben auf einen Blick. **Adressen:** Die kleine Adreßverwaltung für daheim. **Termin:** Der praktische Terminkalender.

Best.-Nr. CA 6 DM 7,-

Hypra-Paint: Malprogramm mit vielen Funktionen. **Hypra-Hardcopy:** Ausdruck von 62-Sektoren-Bildern für Epson-Kompatible. **Hypra-Disk:** Einfach zu bedienender Disketteneditor.

Best.-Nr. CA 10 DM 7,-

Haben Sie einen Video-Recorder? Dann sollten Sie diese Diskette bestellen. **"Video-Master"** ist das ideale Datenprogramm für Video-Cassetten. Auf der Rückseite der Diskette ist ein Programm, um **Strichcodes** für Videorecorder zu erstellen.

Best.-Nr. CA 18 DM 7,-

Abenteuer in Schottland: Super-Grafik-Adventure vom Star-Autor Eckhard Kruse. Auf keinen Fall verpassen!

Best.-Nr. CS 4 DM 7,-

Trailer: Testen Sie Ihr Talent als Spediteur! Schaffen Sie Waren nach dem ehemaligen Jugoslawien. Unterwegs wird Ihr Wissen in Geographie, Technik und Kultur getestet.

Best.-Nr. CS 5 DM 7,-

TNT-Terror: Lauf- und Suchspiel für lange Abende. Patience: Kleine Harfe und Bildgalerie Patience aus Software.

Best.-Nr. CS 9 DM 7,-

Eine der besten Demos überhaupt! Graphik und Sound vom feinsten. Zeigen Sie Ihren Freunden, was in Ihrem Computer steckt!

Best.-Nr. CD 1 DM 7,-

Der hungrige Goff, Atari Puzzler, Karteiverwaltung, Disc-Collector, MIDI-Disk-Programm, MicroMon (Nur für Kassettenbetieb), Womble, Calc 800, Diskeditor, Speed Tape, Filecopy, Zeichensatzfinder, Hardcopy GP 500 AT.

Best.-Nr. A 15 DM 7,-

Awati, Bergmann, Alarm Timer, Text 1.Bas, Eliza, Displaylist, Laufschrift, Quick DOS, Danger Hunt, Synvok, Farbige Cursorzeile, Autoprogramm Generator, Stone guard, Cavefire III, Turbo-Tape (Basic, Assemblerlisting).

Best.-Nr. A 16 DM 7,-

Atari-SX7-Music-Board, Escape from Delta-V, The last Chance, Maschinensprachemonitor, Like H.E.R.O., Plotter-Hardcopy 1020, Desmas-Hardcopy, COS, Notentrainer.

Best.-Nr. A 17 DM 7,-

Graffiti, Wilhelm Tell, Let's fetz, Disksort, Würfel-Rätsel, Zeit-Zeile, Bildschirm-Aus, Schnelle Stringausgabe, Robotin-Interface-Demo, MASIC-Demo.

Best.-Nr. A 18 DM 7,-

Rocket Man, Graphics-9-Hardcopy, Graphics-9-Zufallsröhren, Deutsche Tastatur, PS, AMD, Sound-Programme, PM-Effekt, Siebenfarbige bewegte Players.

Best.-Nr. A 19 DM 7,-

Schema Design, Mini-Logo (erweitert), DLI-Routinen, Honkytonky, PS, AMD, DIP, REM-Manipulator, Screen-Magic-Konverter, Minicar-Race, Präludium, MASIC-Demo 2.

Best.-Nr. A 20 DM 7,-

Gryzzles (TBS), Macroassembler mit I/O-Bibliothek und Demo-Sourcefile, Groß-Klein-Schalter, Multibank-Routine für 130 XE mit Demo und Assemblersource, Senso, Tastaturpuffererweiterung, Line-Ex, PS, AMD

Best.-Nr. A 21 DM 7,-

DOS 4-0, eine Weiterentwicklung von DOS 3. **ANTIC-Games Nr. 1** - über 10 Oldies.

Best.-Nr. PD 1 DM 7,-

fig-Forth: flexible, maschinennahe Programmiersprache. Systemdiskette mit vielen Demos.

Best.-Nr. PD 2 DM 7,-

Trivia Quiz: Frage- und Antwort-Spiel mit Assembler-Sourcecode und Fragengenerator sowie amerikanischem Fragensatz. Außerdem die original DOS-2.5-Utilities **Copy 32** (wandelt DOS-3 in 2.x-Format), **Diskfix** (stellt gelöschte Files wieder her) und **Setup** (Selbstlader-Generator, Interfacetreiber, Konfigurierer).

Best.-Nr. PD 3 DM 7,-

Art Package: Art-DOS, Micropaint-Artist (Standard-Malprogramm), Printshop-Icon-Editor.

Best.-Nr. PD 4 DM 7,-

Fight and write: Programmier-Utilities **und 3 Weltraum-Spiele:** Teltnuag, PD-Quix, Defense, Orbit.

Best.-Nr. PD 5 DM 7,-

Tales of Adventure - Vier Textabenteuer in englischer Sprache: Werewolf, Titanic, Livingstone, Treasure Island. **Strategic Encounter:** Ölsuche , Stratego, Newdoors, Castle Hexagon, Vultures, 3-D-Labyrinth und verschiedene kleinere Programme.

Best.-Nr. PD 6 DM 7,-

Fiffikus: Ein deutsches Quizspiel mit ausgefeilter grafischer Gestaltung für mehrere Personen.

Best.-Nr. PD 7 DM 7,-

Wille: Eine deutsche Science-Fiction-Geschichte, in die zahlreiche Action und Denkspiele eingearbeitet wurden. Zwei Diskettenseiten voll spannender Unterhaltung.

Best.-Nr. PD 8 DM 7,-

Play it and make it: Englischspr. Textadventure-Editor mit Gruselfont und großen integrierten Adventure zum Selbstanalysieren (mit eingeb. Monster-Kämpfen), diskettenorientiert. Weiterhin: Komfortabler **Editor** für **"Trivia Quest"**-Spiel, Mini-Mon., MASIC-Dreifachdemo, Gr.-0-Zeichensatzgen., 3-D-Labyrinth, dt. Mini-Adventure, ein Tüftel- und ein Reaktionsspiel.

Best.-Nr. PD 9 DM 7,-

Geld und Gangster: Das **CIA-Abenteuer** (deutsches Textadventure mit Sound und mehr), ein grafisch aufwendiges **Börsenspiel** für mehrere Personen, eine Grafikshow, ein **Repetitivgrafik-Generator** in Turbo-Basic, Utilities und ein **klassisches Geschicklichkeitsspiel.**

Best.-Nr. PD 10 DM 7,-

Präsident: Deutschsprachiges Management-Gesellschaftsspiel für bis zu 4 Personen, Music Non-Stop. Five: 10 Aktuelle Titel im vierstimmigen Synthesizer-Sound.

Best.-Nr. PD 11 DM 7,-

Track Copier: Der Schnell-Kopierer für alle 3 Schreibdichten. **Liesmich-Leser:** Zeigt Textfiles seitenweise an. Town Attack und Diamantenräuber: Zwei Geschicklichkeitsspiel. **Ballsong-Demo:** Nie ganz anders, aber auch nie ganz gleich. **Mini-Desktop:** Für die meisten DOS-Funktionen. **Schach:** Der Atari spielt gegen Sie oder gegen sich selbst. **Sound-Kurs:** Lernen Sie den Aufbau von Akkorden kennen. Dazu: **DOS 2.5** deutsch mit allen Original-Zusatzprogrammen, auch RAM-DISK.COM für 130 XE.

Best.-Nr. PD 12 DM 7,-

Bankkonto/Kostenüberwachung: Tabellenübersicht, gezieltes Suchen von Einträgen. Dazu folgende Programme, die nur unter "Turbo-Basic XL" laufen: **PS-Icon-Konverter:** Wandelt "Print-Shop"-Piktogramme in "Design Master"-kompatibles 62-Sektoren-Format unter GRAPHICS 8. **Archiv 1:** Einfache Dateiverwaltung, Speicherung auf Diskette. **Formelarchiv:** Leistungsfähige Formelverwaltung. Speichert zu jeder Formel zusätzlich Erläuterungstext und Variablenschlüssel. Vielseitige Suchfunktion. **Screendump 1029:** Druckt 62-Sektoren-Bilder auf Drucker 1029. **Maler 15:** Unkompliziertes Vierfarb-Malprogramm mit Joystickbedienung. **The System:** Grafisch eindrucksvolle "Lichtrenner"-Version für zwei Spieler. **Pingpong:** Für zwei Spieler, Joysticksteuerung. **Flybusters:** Fliegenjagd mit Fadenkreuz und Knalleffekt.

Best.-Nr. PD 13 DM 7,-

Musica: Kompositionssystem für 4-stimmige Musikstücke. Abspielprogramm mit "Geisterspieler" auf Klaviertastatur, zahlreiche Beispielstücke. **Ballhunter:** 2-Personen-"Pong"-Spiel mit pfiffigen Zusatzeffekten. **Tontaubenschießen:** Gelungene Simulation, Zielgeschwindigkeit wählbar. **Disklabel:** Diskettenaufkleber drucken, für Epson-kompatible Drucker. **C64-Basic:** Lassen Sie sich überraschen. **Protector:** Schützt Ihre Basic-Programme gegen

unbefugten Einblick. **Comopact:** Optimiert Basic-Programme. **Blackjack:** Das klassische 17-und-4-Kartenspiel. **Außerdem:** Weitere 3 Spiele und 1 nützliche Statuszeilenroutine.

Best.-Nr. PD 14 DM 7,-

Der digitale Redakteur: Stellen Sie Ihre eigene Zeitung her! Grafikprogramm, Texteditor mit 80 Zeichen/Zeile und verschiedene Schriftgrößen, Zeichensatzeditor und Zeitungsgenerator. Ausschnitte aus "Design-Master"-Bildern können verarbeitet werden. Ein Ausdrucken der fertigen Seiten ist möglich.

Best.-Nr. PD 15 DM 7,-

Trolls: Farbiges Grafikadventure auf 4 Diskettenseiten. Fantasy-Story, viele Befehle möglich. Abspeichern und nachladen eines Spielstandes möglich.

Best.-Nr. PD 16 A+B DM 12,-

S.O.S. Mangan: Farbiges Grafikadventure in Deutsch. Zahlreiche Schauplätze, sehr dichte Science-Fiction-Atmospäre.

Best.-Nr. PD 18 DM 7,-

Astronomie: Umfangreiches Turbo-Basic-Programm zur Einführung in die Astronomie. **Caving:** Deutschsprachiges Textadventure für Höhlenforscher.

Best.-Nr. PD 19 DM 7,-

Die Zeitmaschine: Finden Sie den Erfinder der Zeitmaschine! Die Suche geht über verschiedene Zeitalter und Schauplätze . Ein sehr gutes Graphikadventure!

Best.-Nr. PD 20 DM 7,-

Textpro: PD-Textverarbeitung mit professionellem Anspruch. Wortumbruch, Macros und alle anderen für die Textverarbeitung wichtigen Funktionen. Eine umfangreiche Dokumentation ist auf der Rückseite der Diskette enthalten.

Best.-Nr. PD 21 DM 7,-

Gamekiller: Utility zur Erzeugung von unendlich vielen Leben in Spielen. **Ghettoblaster:** Auch grafisch ansprechendes Sounddemo. **Railking:** Strategiespiel rund um den Eisenbahnstreckenbau. **Checkers:** Spielstarke Dame-Variante in MC. **Chess:** Ebenso spielstarkes, grafisch gutes Schachprogramm in MC. **Schach:** Nicht ganz so spielstarkes Schachprogramm, dafür in Basic programmiert.

Best.-Nr. PD 22 DM 7,-

Speedscript: Sehr gute Textverarbeitung, ausführliche dt. Anleitung wird auf Disk mitgeliefert. **Aladin:** Geschicklichkeitspiel, suchen Sie die Wunderlampe in einem dunklen Labyrinth. Van Halen: **Digitalisierte Musikdemo**. Winter Games **Demobild:** Zeigt ein Bild der Biathlon-Disziplin. **Garfield:** Gut gemachter Cartoon mit Garfield, zahlreiche Bilder.

Best.-Nr. PD 23 DM 7,-

The Music Box: Qualitativ hochwertige Grafik- und Musikdemo, enthält insgesamt 10 Musikstücke, Diskette ist beidseitig bespielt.

Best.-Nr. PD 24 DM 7,-

Sektorcopy: Diskettenkopierprogramm der Extraklasse. **Superkopie:** Cas-Disk-Kopierer. **Basic-Lister:** Listet auch geschützte Basic-Programme. **Disassembler:** Ein ML-Tool in Basic. **Photo:** 2 Digitalisierte Bilder. **Passionality:** Super Musicdemo. **Techdemo:** 256 Farben. **Digidrum:** Digitales Schlagzeug zum Selberprogrammieren. **Demo:** drei 256-Farben-Bilder. **Sound 5:** Musik-Demo.

Best.-Nr. PD 25 DM 7,-

Micro Print Star 1029: Luxeriöses Druckprogramm für den Atari-1029-Drucker. Hardcopies können von beliebigen Bildern gemacht werden.

Best.-Nr. PD 27 DM 7,-

Softsynth: Komplette Musik-Programmiersprache mit deutschsprachiger Anleitung auf Diskette. Totale Kontrolle über die Sounds ist gewährleistet durch die völlig neu programmierten Soundroutinen.

Best.-Nr. PD 28 DM 7,-

Music Non Stop: Teil 1 und 2 der Serie von Martin Spielmanns umfaßt 34 vierstimmige Kompositionen.

Best.-Nr. PD 29 DM 7,-

Bilder im 256-Farben-Format. **Music Box 2:** Faszinierende Sound-Demos.

Best.-Nr. 30 DM 7,-

The Riddle (Das Rätsel): Grafikadventure um eine ägyptische Pyramide, die nach Jahrhunderten ihre Geheimnisse und Schätze preisgeben soll.

Best.-Nr. PD 31 DM 7,-

FRACTAL EXPRESS: Das mit Sicherheit schnellste Fractal-Programm für die 8-Bit-Ataris. Komplette Fraktale schon in wenigen Minuten! Sehr komfortabel zu bedienen, viele Optionen inklusive 3-D-Darstellung. **Assembler-Sources:** 31 Assemblerprogramme im ATMAS-II-Format zeigen wie man auf den Ataris programmiert.

Best.-Nr. PD 32 DM 7,-

Musik Non Stop 3 + 4: Super Sounds von einem der besten XL/XE-Soundprogrammierer.

Best.-Nr. PD 33 DM 7,-

Fonts: 40 Zeichensätze für abwechslungsreichere Programme. **Demos:** 3 Super-Demos direkt von Atari. **Xagon:** Professionell programmiertes 3-D-Spiel im Q-Bert-Stil. **Bonk:** Actionspiel. **Myriapede:** Centipede-Clone.

Best.-Nr. PD 34 DM 7,

Atlantis: Das hervorragende Grafik-Adventure jetzt als PD-Version. Lösen Sie das Geheimnis des sagenumwobenen Atlantis. Ein deutsches Grafikadventure der Superklasse.

Best.-Nr. PD 35 A+B DM 12,-

Meisterkoch: Bekanntlich steht es bei der männlichen Bevölkerung nicht allzu gut, wenn es z.B. um das Kochen geht. Auf der ersten Seite befinden sich 60 verschiedene Kochrezepte. Diese können auf dem Bildschirm oder auf den Drucker ausgegeben werden. Auf der Rückseite befindet sich eine komplett spielbare **Demo-Version** des Spieles **DRAG** von KE-Soft. Die Demoversion mit seinen 10 Leveln wird Sie garantiert für einige Zeit faszinieren.

Best.-Nr. PD 36 DM 7,-

Musik + Demo 1: Auf der ersten Seite befindet sich eine sehr gute Demo, die für die Hobbytronic Messe von Benji-Soft erstellt wurde. Zahlreiche neue Musikstücke und eindrucksvolle Programme zeigen einmal mehr die enorme Leistungsfähigkeit des XL/XE. Die Rückseite enthält alle **Musikstücke** des Hitspieles **Herbert** vom AMC-Verlag.

Best.-Nr. PD 37 DM 7,-

Musik + Demo 2: Auch diese Diskette enthält eine Demo zur Hobbytronic-Messe vom ABBUC. Die Rückseite enthält zahlreiche **Musikstücke** von diversen Spielen des AMC-Verlags, z.B. die Titelmelodien von **Bilbo, Pyramidos, Mike's Slotmachine** etc. Nebenbei gibt es zu jedem Musikstück auch ein Bild von dem jeweiligen Spiel zu sehen.

Best.-Nr. PD 38 DM 7,-

Die Zeitmaschine II - Die Rückkehr: Nach dem großen Erfolg der Zeitmaschine haben die Autoren Stefan Sölbrandt und Maik Weilert keine Mühen gescheut, und die Fortsetzung zu diesem Adventure fertiggestellt. Das Abenteuer führt Sie durch Alaska, nach Montreal und New York. Finden Sie die Zeitmaschine.

Best.-Nr. PD 39 DM 7,-

Sereamis: Hier nun, nach Atlantis, das zweite Meisterwerk der Autoren Brigitte und Günter Möhle. Bei diesem deutschsprachigen Grafikadventure schlüpfen Sie in die Rolle des Prinzen Sereamis. Befreien Sie Ihre geliebte Prinzessin Leilah aus den Fängen des königlichen Palastes. Erleben Sie die wunderbare und verzaubernde Welt des Orients selbst mit.

Best.-Nr. PD 40 A+B DM 12,-

Musik + Demo 3: Auf der ersten Seite dieser Diskette befindet sich ein Musikdemo von dem bekannten Demo-Autor Peter Sabath. Zahlreiche Musikstücke mit Röhrenequalizer lassen diese Demo zu einem besonderen Erlebnis werden. Die zweite Seite enthält **Demoversionen** von diversen älteren Spielen der Spielefirma EPYX. Unter anderem werden Demos von **JUMPMAN JUNIOR, SEAWOLF II und GATEWAY OF APSHAI** etc. vorgestellt. Alle Demos sind kurzzeitig spielbar.

Best.-Nr. PD 41 DM 7,-

COMICLAND: In diesem Textabenteuer übernehmen Sie die Rolle eines Mannes, der in ein Land ohne Farbe teleportiert wurde. Versuchen Sie also nun dem Land ohne Farben wieder zu entrinnen. Es bleibt nicht mehr viel Zeit. Auf der Rückseite befinden sich einige neue Songs vom Soundkünstler Martin Spielmann **(Musik Non-Stop 6)**

Best.-Nr. PD 42 DM 7,-

The Seven Keys: Im Gegensatz zum Titel ist dieses Textadventure vollkommen in deutsch gehalten. Ihr Ziel ist es, das Tor der Weisheit zu öffnen, das Ihnen alle Geheimnisse der Welt offenbaren kann. Dazu benötigen Sie sieben magische Schlüssel, die in verschiedenen Zeitepochen verborgen sind. Auf der Rückseite: **Musik-Non-Stop 7.**

Best.-Nr. PD 43 DM 7,-

Auf dieser Public Domain Diskette befinden sich auf beiden Seiten jeweils **25 neue Levels für Pungoland** (Voraussetzung Sie besitzen das Spiel Pungoland Nr. AT 37)

Best.-Nr. PD 44 DM 7,-

Pungo-Land Bilder 3 (zu AT 37): Wollen Sie noch mehr Bilder zu Pungoland? Auf dieser PD finden Sie nochmal 25 interessante Bilder. **Boulder-Dash Bilder 1:** Ohne großen Arbeitsaufwand erhalten Sie weitere Bilder zu diesem Spiel (Original muß natürlich vorhanden sein).

Best.-Nr. PD 45 DM 7,-

Pungo-Land Bilder 4 u. 5 (zu AT 37): Noch mehr Action, noch mehr zum Denken. Sage und schreibe 50 neue Bilder für Pungo-Land.

Best.-Nr. PD 46 DM 7,-

Kleines Malprogramm: Unkompliziertes menügesteuertes Malprogramm mit Joystickbedienung, die das Arbeiten erleichtert. Mit vielen Demo-Bildern auf der Rückseite. Verarbeitet auch Micropaint Format. Turbo Basic erforderlich.

Best.-Nr. PD 47 DM 7,-

Biorythmus: Turbo-Basic-Programm, um herauszufinden, wie Sie sich fühlen. In drei Kurven wird dargestellt, wann Sie fit sind, wann nicht. **Geometrie:** Schwach in Geometrie? Dieses Programm hilft Ihnen geometrische Figuren zu berechnen. Flächen, Winkel und Rauminhalte sind kein Problem mehr.

Best.-Nr. PD 48 DM 7,-

The Soundsample Demo: Von James Bond bis zur Big Band. Sechs Musikdemos vom Feinsten. Sie werden überrascht sein, was der kleine Atari leisten kann.

Best.-Nr. PD 49 DM 7,-

Print Star 2 Demoprogramm, das Ihnen die Qualität der Ausdrucke von Print Star 2 zeigt. Zahlreiche Druckmodi, hervorragende Menüsteuerung. Formate DIN A7 bis DIN A0, sowie Zwischenformate sind möglich. Berücksichtigt Gr. 15-Bilder (Koala und Micropainter Formate).

Best.-Nr. PD 50 DM 7,-

Pungo: Sie schlüpfen in die Rolle des kleinen roten Pinguins, den die bösen Snowbees aus seinem Land vertreiben wollen. Doch Sie können sich wehren. Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Verfügung. In jedem Level können Sie Extrapunkte bekommen.

Best.-Nr. PD 51 DM 7,-

Satan: Gar teuflisches erwartet Sie beim neuen Textadventure "Satan" vom bekannten Adventureautoren Andreas Kaschny (The Riddle, Comicland). Auf dem Friedhof einer kleinen Stadt hat sich der Satan breitgemacht. Zombies und andere unheimliche Gestalten bedrohen das Leben der Bevölkerung. Retten Sie als Bürgermeister Ihre Gemeinde vor dem Bösen. **Toledem's Revenge:** Wenn Sie Riddle gespielt haben, dürfte Ihnen der Nachfolger ebenso gefallen. Toledem's Revenge (The Riddle 2), ein Textadventure von Andreas Kaschny, setzt genau dort an, wo der Vorgänger aufhörte. Durch den Fund des großen Schatzes des Pharaos sind Sie endlich in der Lage gewesen, sich Ihre Trauminsel "Schugar" zu leisten. Doch die Ruhe hält nicht lange an. Denn..........!

Best.-Nr. PD 52 DM 7,-

Paradox: Ein hervorragendes Grafikadventure in dem es, wie der Name schon sagt, manchmal etwas ungewöhnlich zu geht. Es hat Sie in eine unfreundliche Wüste verschlagen, aus der es nun gilt zu entkommen. Paradox ist vollkommen in Deutsch gehalten. Viel Erfolg und viel Wasser.

Best.-Nr. PD 53 DM 7,-

Stonetime People: Ein super Game - es geht darum, in einer Höhlen- und Steinlandschaft Stammesfeinde davon abzuhalten, sich Ihres Platzes zu bemächtigen. Urzeitvögel und Steinwerkzeuge sind Ihre Hilfsmittel. Karg bewaffnet müssen Sie sich Ihnen entgegenstellen. **Caveman Joe:** Mit dem zweiten Programm auf dieser Diskette entführen wir Sie ein weiteres Mal in die Steinzeit. Erleben Sie hautnah eine Geschichte, so wie sie sich damals wirklich zugetragen hat. Schöne und animierte Grafiken untermalen stimmungsvoll dieses Erlebnis.

Best.-Nr. PD 54 DM 7,-

HEADLINER: Wer kennt nicht die Spiele Koronis Rift & The Eidolon von LUCASFILM, die mit einem hervorragenden 3D-Vorspann ihre Herkunft bekanntgeben? Mit dem Programm HEADLINER auf dieser Diskette ist es endlich möglich selbst so einen 3D-Schriftzug zu gestalten. Dieser kann anschließend in eigene Programme eingebaut werden. **FUTURE NIGHTMARE:** Abenteuerlich geht es auf der Rückseite dieser Diskette zu. Das Grafikadventure FUTURE NIGHTMARE entführt Sie in die Zkunft, in eine Zeit nach dem Atomkrieg. Das Leben nähert sich dem Ende. Die einzige Hoffnung aller ist es das Licht der Hoffnung zu finden.

Best.Nr. PD 55 DM 7,-

PHÖNIX: Ein reinrassiges Action-Game der Superklasse. Ziel bei diesem in Assembler programmierten Spiel ist es außerirdische Invasoren abzuwehren. Keine einfache Aufgabe, wenn man bedenkt, daß die Invasoren in immer neuen Formationen angeflogen kommen. **Stone Mine:** Etwas ruhiger geht es da schon bei STONE MINE zu! Ähnlich wie bei Boulder Dash müssen Sie Diamanten einsammeln und ein unterirdisches Höhlensystem durchqueren! Dies ist nicht ganz einfach, wenn man an das Zeitlimit und die nur mit Dynamit aufsprengbaren Wege denkt.

Best.-Nr PD 56 DM 7,-

Bei **Sanctified Quest for Power & Beneath the Pyramids**, die sich auf dieser Diskette befinden handelt es sich um zwei Rollenspiele, die Sie in vergangene Zeiten entführen. Zahlreiche Optionen und breitangelegte Landschaften lassen diese Spiele zu einem langanhaltenden Spielgenuß werden. Ein tolles Spiel für Rolllenspielfreiaks.

Best.-Nr. PD 57 DM 7,-

GOTHIC: Der absolute Wahnsinn. Auf vier Diskettenseiten befindet sich das wohl beste Rollenspiel im PD-Bereich. Stellen Sie sich Drachen, Vampiren und anderen Ungeheuern in den Weg, um das Land vom Einfluß des Bösen zu befreien. Wählen Sie Ihren Weg weise, denn hinter jeder Ecke kann das Böse lauern. Ein Muß für jeden Rollenspiel-Freak.

Best.-Nr 58 A+B DM 12,-

ZYKLOPS: Tüftelspaß mit über 100 verschiedenen Leveln bietet dieses abwechslungsreiche Game. Finden Sie auf den verschiedenen Platformebenen den richtigen Weg, um alle Gegenstände aufsammeln zu können. Mit dem mitgelieferten Construction Set können Sie Ihre eigenen Levels aufbauen.

Best.-Nr PD 59 DM 7,-

SPACE TRADER: Eine aufregende Handels-Simulation. Ähnlich wie bei dem Klassiker ELITE gilt es im Universum mit verschiedenen Planeten Handel zu betreiben. Neben der hohen Motivation sorgen eingebaute Action-Sequenzen für Abwechslung. Auf der Rückseite befinden sich folgende Programme: **ROTO**, ein Action-Spiel, **POPCORN**, ein Spiel für geschickte Hände, **ITSY BITSY PINBALL**, ein Flipper für die ganze Familie.

Best.-Nr. PD 60 DM 7,-

Soundsampler Demo 2: Neue hochinteressante Musikstücke für Ihren Atari und für Ihre Ohren. Von Phil Collins (2 Stücke), Kraftwerk (Autobahn),Vangelis (2 Stücke) bis Jan Hammer mit Axel F. erwartet Sie auf dieser Musikdiskette.

Best.-Nr PD 61 DM 7,-

Musikdemos 1 von KE-Soft (Turbo Basic erf.). Auf dieser Diskette befinden sich 11 Musikstücke, die Sie ohne Probleme von einem Menü aus anwählen können. Unter anderem befinden sich so bekannte Lieder wie Secret Land von Sandra, Shake The Diseare von Depech Mode, Tonight Is Forever von den Pet Shop Boys und vielen anderen bekannten Musikern.

Best.-Nr. PD 62 DM 7,-

GRIP - ASSEMBLER: Wenn Sie in Assembler programmieren wollen, um z.B. eine kleine Routine zu erstellen, dann ist der GRIP-Assembler genau das Richtige für Sie. Er enthält alle notwendigen Eigenschaften zum

vernünftigen Arbeiten. Eine ausführliche Anleitung wird auf der Diskette mitgeliefert. **80-ZEICHENKARTE:** Sollten Ihnen 40 Zeichen pro Zeile nicht mehr ausreichen, oder Sie den 16-Bit Rechnern nacheifern wollen, dann ist dieses Erweiterungsprogramm ein unbedingtes Muß für Sie. Es ist sogar möglich zwischen dem 40 und dem 80 Zeichenmodus hinund herzuschalten.

Best.- Nr. PD 63 DM 7,-

MS-SPIELE: Spielenswerte Programme, wie Tricky Tracks, Backtrack, Quix, oder dem Actionspiel PD-Gauntlet erwarten Sie mit dieser PD-Diskette. **DANDY:** Kniffliges Spiel im Stil von Boulder-Dash. Versuchen Sie ein Labyrinth in einem geringen Zeitraum zu durchqueren. Aber Vorsicht, denn überall lauern Gefahren!

Best.-Nr. PD 64 DM 7,-

DER NEFFE: Ein weiteres umfangreiches Grafikadventure für die XL/XE Rechner. Ihre Aufgabe ist es als Neffe, den verborgenen Schatz Ihres verstorbenen Onkels wiederzufinden. Wie Sie sich denken keine leichte Aufgabe. Dieses Adventure umfasst 4 Diskettenseiten. (Turbo Basic erforderlich).

Best.-Nr. PD 65 A+B DM 12,-

DVC-C-Compiler: Vielleicht die PD-Sensation des Jahres. Auf dieser PD-Diskette befindet sich ein vollständiger C Compiler. Er enthält alle gewohnten Features. Zögern Sie nicht und programmieren auch Sie in C, der mit beliebtesten Sprache auf u.a. den 16-Bit Computern. Zahlreiche Programmierer schwören auf diese Sprache. Inklusive Anleitungsfiles auf der Diskette.

Best.-Nr. PD 66 DM 7,-

HANSE XL: Ein super Gesellschaftsspiel im Stile von Kaiser. Es versetzt Sie in die Zeit der Hanse, als Lübeck die führende Stadt im Handel war. Ihre Aufgabe ist es Ihr Handelsnetz auszuweiten, soviel Geld wie nur möglich zu verdienen und Ihre zahlreichen Schiffslinien aufrechtzuerhalten. Nur dann ist Ihnen der Titel als Bürgermeister der Stadt Lübeck gewiß. Gute Grafik und langanhaltende Spielmotivation sind die Features dieses Spieles.

Best.-Nr. PD 67 DM 7,-

Pungo-Land Bilder 6 u. 7 (zu AT-Nr.37): Noch mehr Action, noch mehr zum Denken. Auf dieser PD Diskette finden Sie weitere interesannte Bilder.

Best.-Nr. PD 68 DM 7,-

Wer hat nicht bei den zahlreichen Adventures für den XL/XE Probleme bei den Lösungen. **ADVENTURE-SOLUTION** enthält mehrere Komplettlösungen für einige knifflige Abenteuerspiele. Auf der Diskette befinden sich unter anderem Lösungen zu Dallas Quest, Mindshadow, Wishbringer, Hulk und Serpent Stars. Auf der Rückseite der Diskette befindet sich eine **komplette (!) Dokumentation** zum Standard **DOS 2.5** von Atari. Es werden alle Menüpunkte und Zusatzprogramme ausführlich erklärt. Unklarheiten wird es mit diesem Werk in Zukunft nicht mehr geben.

Best.-Nr. PD 69 DM 7,-

Wieder einmal ist es gelungen ein ehemalig kommerzielles Spiel für den XL/XE als PD freizubekommen. Diesmal handelt es sich um das Spiel **SURFS UP**, einem Action- und Geschicklichkeitsspiel für alle Atarianer. Jede Menge Spaß ist beim Surfen garantiert. Eine ausführliche Anleitung befindet sich auf der Rückseite.

Best.-Nr. PD 70 DM 7,-

Der absolute Wahnsinn - **12 reinrassige in Assembler geschriebene Superspiele** befinden sich auf dieser PD Diskette. Darunter unter anderem Labyrinth, Moonbase und Paralax. Langeweile kommt hier garantiert nicht auf, denn für jeden Geschmack, ob Taktik-, Strategie-, Geschicklichkeits-, oder Actionliebhaber, ist hier etwas dabei.

Best.-Nr. PD 71 DM 7,-

Superwurm ist ein Tüfftelspiel, bei dem Sie weit vorausplanen müssen. In einem groß angelegten Labyrinth sollen Sie so geschickt und schnell wie möglich Gegenstände aufsammeln. Auch machen es einen die zahlreichen Gegner auch nicht gerade einfach. Mehrere Levels voller Aufregung erwarten Sie.

Best.-Nr. PD 72 DM 7,-

Ein Actionspiel der Superlative stellen wir Ihnen mit **EYES of the ILLUMIMATTI** auf dieser Diskette vor. Bewahren Sie das Universum vor der Eroberung durch die Aliens. Auf über 5 Leveln müssen Sie die EYES zerstören und so die Angreifer zurückschlagen. Daß dies nicht so einfach ist, versteht sich ja von selbst. Sehr gute Grafik und langanhaltende Spielmotivation sind die Merkmale dieses Games auf insgesamt 2 Diskettenseiten. Gegen ein Passwort bekommt man sogar eine hervorragende Grafikstory zu sehen.

Best.-Nr. PD 73 DM 7,-

Karl Pelzer's ZS-Paket: Mit diesem Programm ist es möglich geworden Grafiken in das platzsparende Zeichensatz-Format umzurechnen. Selbstverständlich können mit diesem Utility auch eigene Grafiken komfortabel erstellt werden. Mit Anleitung auf Diskette. **Convert:** Ein hervorragendes Utility, um Atari-Zeichensätze in das Format des Daisy-Dot Druckerprogrammes umzurechnen. Beide Programme benötigen Turbo-Basic XL.

Best.-Nr. PD 74 DM 7,-

Basic-Kurs: Ein kompletter Kurs über die Benutzung der Befehle des Atari-Basics. Nach dem Durchlesen sollten keine Fragen mehr offen sein. Auf der Rückseite befinden sich einige sehr gute **RAYTRACING-Grafiken**, die direkt vom Amiga auf den XL/XE ins 256-Farbenformat konvertiert wurden. Beachten Sie auch unser PD-Paket 81.

Best.-Nr. PD 75 DM 7,-

RAINBOW DOS: Ein vollständiges DOS, mit dem Sie jetzt sogar komprimierte Bilder oder Zeichensätze einladen können. Für Grafiken und Programmierer ist dieses DOS einfach unentbehrlich. **Dragon's Lair:** In einem dunklen Gewölbe gilt es solange es geht zu überleben. Versuchen Sie immer weiter vorzudringen und vergessen Sie nicht, wenn möglich, alles einzusammeln. Kein leichtes Unterfangen, wie sich schon nach kurzer Zeit herausstellen wird.

Best.-Nr. PD 76 DM 7,-

GOLDHUNT II: In diesem Spiel mit Rollenspielcharakter geht es darum auf einer anbenteuerlichen Reise nach Gold zu suchen. Eine ausführliche Anleitung, die sich auf der Rückseite befindet, beschreibt Ihnen ausführlich den Weg. Turbo-Basic empfehlenswert!.

Best.-Nr. PD 77 DM 7,-

FONTMAKER: Vom Autoren des Mammut-Grafikadventures "Die dunkle Macht des Unriagh" Uwe Hartwig stammt dieses sagenhafte Utility. Mit Fontmaker können Sie beispielsweise NLQ-Fonts für den Drucker erstellen (zahlreiche NLQ-Fonts befinden sich bereits auf der Rückseite), Zeichensätze und Bildschirme entwerfen. Es ist auch kein Problem eigene Player zu kreieren, Testausdrucke vorzunehmen und und und. Der ultimative PD-Editor. Ein Muß für jeden Atarianer.

Best.-Nr. PD 78 DM 7,-

Königsdiamanten: Ein Action-Adventure mit guter Grafik. Ihnen wurde als König eines friedlichen Landes die mit 10 Diamanten besetzte Krone gestohlen. Um auch weiterhin König des Landes zu bleiben, ist es unbedingt notwendig die Krone wiederzufinden. Dies ist aber nicht so einfach, denn die Diebe haben die Diamanten an 10 verschiedenen Orten versteckt. Werden Sie es schaffen? Auf der Diskette befinden sich jeweils eine Version für den 800 XL und den 130 XE. Turbo-Basic erforderlich.

Best.-Nr. PD 79 DM 7,-

Goldcave: In mehreren Höhlenlabyrinthen gilt es Gold einzusammeln. Als fliegender Pac-Man haben Sie es bei diesem H.E.R.O.-artigem Spiel wirklich nicht leicht. Ein hübsches Action-Game, das einige Geschicklichkeit erfordert. Versionen für 800 XL und 130 XE vorhanden.

Best.-Nr. PD 80 DM 7,-

Amiga-Picture-Show: Unglaubliches PD-Paket. Ihnen sind sicherlich die ausgezeichnten Grafiken auf dem Amiga bekannt. In diesem Paket, es besteht aus vier Disketten, befinden sich 40 hervorragende Grafikbilder, die vom Amiga auf den Atari übertragen wurden. Sie werden staunen über die ausgezeichnte Qualität. Auf einer Diskette befinden sich auch hübsche Mädchen, die nur leicht oder garnicht bekleidet zu bewundern sind. Alle Bilder können mit dem Programm DigiPaint 1.0 eingeladen und verändert werden. Beachten Sie dazu auch unser Superangebot DigiPaint + Grafikbil-

der (AT 93). Dieses tolle PD-Paket können Sie für nur DM 24,- bei uns erwerben.

Best.-Nr. PD 81 (4 Disk) DM 24,-

PELI: Ein Grafikprogramm der ganz anderen Art stellt PELI dar. Im Gegensatz zu seinen Kollegen ist es in der Lage eigene Bilder zu berechnen, d.h. mit Hilfe von Mathematik kunstvoll Bilder darzustellen. Ein Bild gleicht deshalb nie einem anderen. Auf der Diskette befinden sich selbstverständlich viele Demobilder, die einen so richtig in Stimmung bringen mit PELI zu arbeiten. Turbo-Basic erforderlich.

Best.-Nr. PD 82 DM 7,-

UTILITIES 1: Eine weitere Diskette mit vielen Anwendungen. Unter anderem befindet sich darunter das Programm **ORDERFORM,** mit dem man bequem seine Bestellisten anfertigen und ausdrucken lassen kann. Desweiteren wird auch eine Adressenverwaltung geboten. Weitere nützliche Utilities dieser Diskette sind: **ROM-Font**, mit dem man Zeichensätze schnell kopieren kann, **AMC-DOS**, das das DOS 2.5 auf die Schippe nimmt u.a.

Best.-Nr. PD 83 DM 7,-

NAVAL BATTLE: Schiffe versenken in Perfektion. Nie zuvor wurde diese alte und immer noch sehr beliebte Spiel in einer derart spitzenmäßigen Version veröffentlicht. Das aus den USA stammende Programm kann man entweder alleine gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Gegner spielen. Der Schwierigkeitsgrad ist frei wählbar.

Best.-Nr. PD 84 DM 7,-

ZAXXON'S STATION: Ein neues Grafikadventure für den XL/XE. Mit Ihrem Raumschiff nehmen Sie Kurs auf die nahe gelegene Raumstation ZAXXON. Leider gab es während Ihrer Reise dorthin ein schwerwiegendes Problem: Durch die Kollision mit einem Kometen ist Ihr Treibstofftank leckgeschlagen. Ihnen bleibt nur wenig Zeit, um das Raumschiff sicher nach ZAXXON'S STATION zu bringen.

Best.-Nr. PD 85 DM 7,-

UTILITIES 2: Auf dieser neuen PD-Diskette vom AMC-Verlag befinden sich mehrere wertvolle Anwendungsprogramme. Beispielsweise wäre da das Programm **Einkaufshilfe** zu nennen, das einem eine wertvolle Stütze zum täglichen Einkauf bietet. Aber auch der auf der Disk befindliche **Soundeditor** leistet gute Dienste. Selbstverständlich wird auch ein Spiel mitgeliefert: **Mikes Slotmachine 1**.

Best.-Nr. PD 86 DM 7,-

PIXEL ARTIST DE LUXE: Ein wirklich erstklassiges Malprogramm mit erstaunlichen Fähigkeiten. Was auch immer Sie brauchen sollten - dieses Malprogramm kann es Ihnen bieten. Man kann u.a. die Farbe wechseln, die Pinselgröße verändern, eine Sprühfunktion anwählen, Boxen + Linien zeichnen, Flächen ausfüllen und und und .. Hinzu kommt eine einmalige Zoom-Funktion, die ihresgleichen sucht. Zeichnen kann man entweder mit dem Joystick oder der Maltafel. Insgesamt ein qualitativ hochwertiges Malprogramm, das mit jedem kommerziellen Produkt mithält.

Best.-Nr. PD 87 DM 7,-

HULK OUT: Die düsteren Gewölbe des Burggrafen Scra warten auf jemanden, der sie durchqueren und ihnen damit ihr Geheimnis entlocken kann. Natürlich ist das alles viel schwerer, ale es sich anhört. Man denke nur an die Schlüssel, die Sie einsammeln müssen. Oder an die umherschweifenden Skelette. Ein großes Abenteuer wartet auf Sie.

Best.-Nr. PD 88 DM 7,-

REFERENCE GUIDE: Eine PD-Sensation ohnegleichen! Nirgends findet man heute eine derart detaillierte und ausführliche Beschreibung über alle Geheimnisse des Atari XL/XE. Dokumentiert werden u.a. das DOS, das komplette Betriebssystem(!), die Hardware-Chips usw. Ein Muß für jeden Atari-Freak. Einziger Nachteil, die Beschreibungen sind in englischer Sprache. 3 Disketten.

Best.-Nr. PD 89 A+B+C DM 18,-

ADMIRANDUS: Wer kennt nicht die Sendung Glücksrad oder hat schon einmal von ihr gehört? Für alle Unwissenden: Bei Glücksrad geht es darum verschiedene Begriffe zu erraten. Alles, was Sie anfangs zu sehen bekommen, ist eine Zeile mit leeren Kästchen. Den Begriff, den es nun zu erraten gilt, müssen Sie sich erst einmal zusammenbasteln, indem Sie Vokale oder Konsonanten nennen. Je nachdem ob und wie oft dieser Buchstabe im Wort enthalten ist, kommen Sie der Lösung ein Stück näher. Haben Sie falsch geraten, ist der nächste dran!

Best.-Nr. PD 90 DM 7,-

TETRIS-VERSIONEN: Tetris hat wieder zugeschlagen, und dies gleich dreimal! Alle 3 Versionen stammen aus den USA und stehen einander nichts nach. Das Tetris-Prinzip kann auch jetzt noch für schlaflose Winternächte sorgen!

Best.-Nr. PD 91 DM 7,-

ATOMIT: Auch dieses Programm stammt aus den USA. Eine ausgezeichnete Version des bekannten Spieles ATOMIX. Unter Zeitdruck müssen Sie in 12 Leveln beweisen, daß Sie nicht auf den Kopf gefallen sind. Bauen Sie Atome zu einem vorgegebenen Molekül zusammen. Diese interessante Spielidee und die hervorragende Grafik machen ATOMITS zu einem wahren PD-HIT. Auf keinen Fall versäumen.

Best.-Nr. PD 92 DM 7,-

LOADED BRAIN: Wer kennt nicht das beliebte Memory-Spiel, bei dem man gleiche Paare von Symbolen finden muß? Loaded Brain ist die perfekte Computerumsetzung dieses Spiels. 3D-Darstellung, Animationseffekte und schöne Grafiken machen dieses Game zu einem kommenden Evergreen.

Best.-Nr. PD 93 DM 7,-

DISCAPE: Eine gute zusammengestellte Grafik- und Sounddemo. Es handelt sich hierbei um eine ganze Kollektion von Demos und Musikstücken, die in einer kontinuierlichen Show gezeigt und gespielt werden. Demos, die Sie und Ihre Freunde beeindrucken werden. Desweiteren erhalten Sie zum ersten Mal die Möglichkeit, sich direkt die Programme im Listing anzusehen, da alle Demos in Basic geschrieben wurden. Entdecken Sie die Programmiergeheimnisse eines Profis.

Best.-Nr. PD 94 DM 7,-

CHICK SCRATCH: Wenn Sie eine Textverarbeitung mit einfacher Bedienung und allen (!) notwendigen Bedienungsfunktionen suchen, wie man sie von kommerziellen Programmen her kennt, dann ist CHICK SCRATCH die Nummer Eins für Sie! Alle Funktionen sind sehr einfach anzuwählen. Einige Features: Suchen - Ersetzen - Wörter zählen - verschiedene Druckformate etc. Anpassung an jeden Drucker möglich!! Mit ausführlichem Manual!

Best.-Nr. PD 95 DM 7,-

CREEEPY CAVERNS: Ein starkes Rollenspiel mit digitalisierter Sprachausgabe! Auf der Suche nach Gold und Juwelen in Untergrundhöhlen sind Sie ständig den auftauchenden Gefahren ausgesetzt. Klar, daß auch Magie im Spiel ist. Ein Spitzenspiel!! Weiterhin befinden sich auf der Diskette mit HERO, SKYSCRAPER und VALIANT div. Spiele!

Best.-Nr. PD 96 DM 7,-

KARATE MASTER: Ein spitzenmäßiges Karate-Programm. Kämpfen Sie sich Ihren Weg durch 10 Level bis zum schwarzen Gürtel. Bis Sie endlich den besten Gegner gegenüberstehen, werden Sie einiges an Erfahrung benötigen. Die Kämpfer werden mit Hilfe großer, mehrfarbiger Sprites dargestellt, und sind excellent animiert. KARATE MASTER ist derzeit das Karate-Spiel für den XL/XE. Ein faszinierendes Programm, das sich mit Sicherheit zu einem absoluten Evergreen entwickeln wird.

Best.-Nr. PD 97 DM 7,-

THEY ARE COMING: Sie kommen! Action satt aus jeder Spielerrichtung - insgesamt 14 Spiele in Maschinensprache! Hier einige der Programme: **Deathzone - Encounter - Variante - Clash of Kings,** dem legendären Archon nachempfunden, Elevator Repairman und viele mehr. Ein super Sammlung.

Best.-Nr. PD 98 DM 7,-

TROUBLE WITH THE BUBBLE: Ein absolut süchtigmachendes Spiel. Stellen Sie sich vor, daß Sie in einem riesigen Labyrinth eine Seifenblase sicher an ihr Ziel bringen müssen. Natürlich bringt dies einige Schwierigkeiten mit sich, denn durch die Schwerkraft sinkt die Seifenblase stetig langsam zu Boden. Ihr einziges Hilfsmittel ist ein Blasebalg, mit dem Sie die Seifenblase durch die Räume pusten können.

Best.-Nr. PD 99 DM 7,-

HORROR CASTLE: Ein spannendes Grafikadventure mit Digi-Sounds. Eines Morgens erwachen Sie in einem unheimlichen Schloß. Der alte Magier braucht unbedingt frisches Blut, um seiner verstorbenen Gattin wieder die Kraft des Lebens zu geben. Sie scheinen der Auserwählte zu sein. Versuchen Sie wieder aus den Klauen des Schloßes zu entkommen, bevor es für Sie zu spät ist.

Best.-Nr. PD 100 DM 7,-

Mensch ärgere Dich nicht: Wer kennt dieses Spiel nicht. Auf dem Bildschirm wird das Spielbrett grafisch dargestellt. 2-4 Spieler können daran teilnehmen. Fehlende Spieler können durch den Computer ersetzt werden. Also versuchen Sie als erster die Spielsteine in Sicherheit zu bringen. Sollte es Ihnen nicht gelingen, ärgern Sie sich bitte nicht. Vielleicht haben Sie ja mit dem 2.Spiel auf der Diskette dann mehr Glück. **FULL HOUSE** ist eine genaue Umsetzung des Automatenspiels, das man oft in Gaststätten findet. Auf jedenfall können Sie, obwohl das Spiel auch mit der Risiko-Variante ausgestattet ist, kein Geld verlieren. Einziger Nachteil Sie können auch kein Geld gewinnen. Aber der Spielspaß entschädigt Sie sicherlich.

Best.-Nr. PD 101 DM 7,-

Der digitale Redakteur 2: Vielen unter Ihnen ist bestimmt die PD 15 bekannt. Nun liegt uns der Nachfolger dieses Programmes vor. Das Programm wurde wesentlich verbessert und ist nun anwenderfreundlicher und optisch anspruchsvoller gestaltet. Eine ausführliche dt. Beschreibung finden Sie auf der Rückseite. Außerdem wird auch noch eine Diskette mitgeliefert, die bereits über 80 fertige Photos verfügt, die Sie ohne Probleme im digitalen Redakteur einbauen können. Stellen Sie also Ihre eigene Zeitung her.

Best.-Nr. PD 102 A+B DM 12,-

Fractal-Generator: Diese Diskette beschäftigt sich hauptsächlich mit dem Fractalalgorithmus. Auf der ersten Seite finden Sie einen sehr schnellen Fractal-Generator, der in Atari-Basic mit Maschinenprogramm von Axel Poque geschrieben wurde. Anhand von einigen Beispielen können Sie sich leicht einarbeiten. Die Seite 2 enthält zwei Programme, die ebenfalls auf dem Fractalalgorhythmus aufgebaut sind. Bei **SCAPE** handelt es sich um einen Landschaftsgenerator, der dreidimensionale Landschaften berechnet (das Programm liegt auch als compiliertes Turbo-Basic vor). Das nächste Programm nennt sich **MOUNT**, und berechnet eine dreidimensionale Ansicht eines Fractals (auf der Diskette befindet sich der Turbo-Basic Sourcecode und das compilierte Programm). Mit etwas Übung und den richtigen Werten, zaubern Sie mit diesen Programmen die hübschesten Grafiken auf Ihren Bildschirm.

Best.-Nr. PD 103 DM 7,-

Auf dieser Diskette befinden sich Programme für absolute Insider. Zum einen handelt es sich um einen **Raster-Color-Editor**, mit dem Sie die Farben für den so beliebten Rastereffekt (Röhren etc.) erzeugen können. Anschließend können Sie diese Daten als reines Datenfile, Mac65 oder Atmas II-File abspeichern. Einige Datenfiles sind bereits auf der Diskette. Das zweite Programm ist ein **Raytracing Programm (mit 256 Farben)**, wie es auch auf 16-Bittern eingesetzt wird. Das Programm berechnet nach selbst editierbaren Daten zwei verspiegelte Kugeln auf einer Schachbrettebene. Da der Rechenaufwand sehr groß ist, sollten Sie den Computer am besten über Nacht laufen lassen. Das Listing ist mit Kommentaren versehen, so daß Sie die Daten der Objekte und sogar diese selbst, einfach editieren können. Abgerundet wird diese tolle PD-Diskette mit einer großen Anzahl an wunderschönen Musik-und Grafikdemos.

Best.-Nr. PD 104 DM 7,-

Auf dieser Diskette befinden sich 3 Programme für jeden Geschmack. Zunächst wäre da mit **Quest 1** ein Rollenspiel, das ähnlich wie Ultima I aufgebaut ist. Auch hier geht es darum, mit magischen Gegenständen und Waffen den Monstern den Garaus zu machen und möglichst viele Schätze zu sammeln. Mit **Starship** stellt sich ein hervorragender Flipper mit vielen Raffinessen vor. Haben Sie erst einmal mehrere Kugeln gleichzeitig im Spiel, können Sie beweisen, daß Sie der wahre Flipperkönig sind. Im nächsten Spiel müssen Sie durch ein **3D-Labyrinth** Ihren Weg nach draußen suchen. Dies geht mit einer unglaublichen Geschwindigkeit vor sich, denn Sie haben auch wenig Zeit dazu. Auf Ihrem Weg treffen Sie einige positive und einige negative Sachen an. Auf einer Karte können Sie sich jederzeit Ihren montanen Standort anschauen. Insgesamt gilt es 10 Labyrinthe zu bewältigen.

Best.-Nr. PD 105 DM 7,-

CAD XE: Ein Hammer ist bestimmt diese doppelseitige Diskette. CAD XE ist ein vollwertiges 3-D-CAD-Programm. Es hat alle Funktionen, die man zum vernünftigen Arbeiten braucht. Das sind zum einen normale Funktionen, wie z.B. Punkte und Linien, aber auch aufwendigere wie das Drehen usw. 128 K wären sinnvoll, da das Programm häufig nachlädt.

Best.-Nr. PD 106 DM 7,-

Wer wollte nicht schon immer einmal Ordnung aus seiner Unordnung machen? Mitdem **DATA FILES MANAGMENT** können Sie es - KINDERLEICHT! Durch seine vielfältigen Möglichkeiten - Kennzeichnung der Files einer Diskette mit Namen, Programmiersprache & Disknummer oder der Counterangabe bei Kassettenprogrammen) ist es momentan auf diesem Gebiet wohl ungeschlagen! Machen auch Sie Schluß mit der Unordnung!

Best.-Nr. PD 107 DM 7,-

Wahnsinn!!! **CRYSTAL CLUSTER** ein Mega-Fantasy-Rollenspiel der Spitzenklasse mit allen Features, die auch die professionellen RPGs von SSI oder ORIGIN bieten. Rüsten Sie sich richtig aus, bevor Sie Ihre Reise in das Ungewisse antreten werden. Sie werden es wahrhaft nötig haben. Ideal für Einsteiger und auch Fortgeschrittene in diesem faszinierenden Spielebereich.

Best.-Nr. PD 108 DM 7,-

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erleben! Ihre eigenen Erlebnisse können Sie hingegen jetzt im trauten Heim mit dem **WIZARD ADVENTURE CREATOR** erstellen. Textadventures, wie man sie einfacher nicht machen kann. Wem die Programmierkenntnisse fehlen, oder wer meist nur wenig Zeit hat, der sollte sich diese hervorragende Utility zulegen. Es werden leichte Englisch-Kenntnisse benötigt.

Best.-Nr. PD 109 DM 7,-

Aber wer wird denn gleich so verzweifeln, nur weil er nicht mehr den Überblick über seine Kontoverhältnisse hat? Eines steht jedenfalls fest mit dem **GENERAL LEDGER** wäre es nicht so weit gekommen. Mit diesem Utility können Sie ständig Ihre Kontoverhältnisse überwachen und aktualisieren. Mitgeliefert wird eine ausführliche Anleitung. Es werden Schul-Englisch-Kenntnisse benötigt.

Best.-Nr. PD 110 DM 7,-

Wer sich nicht ständig überanstrengt fühlen will, der sollte sich ab und zu bei einem Spielchen entspannen! Genau dafür ist diese Diskette einfach ideal! Mehr als 5 Spiele aus verschiedenen Spielbereichen erwartet Sie bei **FIGHTING & FINDING**. Programme wie **SMURF** (schlümpfe), **DIAMONDS, KUNG FU MASTER** und andere warten darauf von Ihnen gespielt zu werden. Jedes Spiel ist überdurchschnittlich gut programmiert. Diese Diskette muß einfach jeder haben!

Best.-Nr. PD 111 DM 7,-

Gleich **2 Flippersimulationen** finden Sie hier auf der Seite A. Mit **FLASH** erwartet Sie noch eine einfache Version, die denoch Ihr Können auf die Probe stellt. Bei **AURABALL** dagegen ist der wahre Meister gefragt. Es stehen Ihnen gleich 6 Flipper zur Verfügung, um die kleine Kugel im Spielfeld zu halten. Seien Sie schnell und sammeln Sie soviel Extrapunkte wie möglich, um in den Highscore zu gelangen. Wenn Sie das Programm **FIFFIKUS** auf unserer PD-Disk Nr. 7 haben, dann holen Sie diese bitte wieder aus der Schublade heraus. Auf der Rückseite befindet sich nämlich ein neuer **Fragenkatalog** zum Thema Erkunde. Folgende Fragenbereiche stehen zur Verfügung: Bauten und Berge in Europa, Entdecker, Europa Nord u. Ost, Nordamerika, Städte in der USA, Asien, Inseln und Gemischtes.

Best.-Nr. PD 112 DM 7,-

Da wir gerade bei **Fiffikus** sind, hier noch eine Diskette mit **weiteren Fragen**. Auf beiden Seiten befinden sich neue Fragen zu diesem nie langweilig werdendem Spiel. Die Themen sind: Allgemeinwissen, Bühne, Film, Technik, Natur, Literatur u. Musik, Sport u. Spiel, Reisen, Erfindungen und Gemischtes.

Best.-Nr. PD 113 DM 7,-

FILE CRUNCHERS: Geradezu erdrückend kann die Last zu vieler Disketten sein! Wie schön wäre es also, wenn man seine Disketten komprimieren könnte? Man könnte somit viel Platz sparen, der dann für neue Software genutzt werden kann. Genau dazu ist diese PD-Diskette gedacht, die Pack-Programme aus England und den USA enthält. Die verschiedenen Programme dienen entweder dazu ganze Disketten, oder nur einzelne Files zu packen (bzw. wieder zu entpacken).

Best.-Nr. PD 114 DM 7,-

BSS GREAT DEMO: Starke Demos müssen nicht immer zwangsweise ausschließlich in Assembler programmiert worden sein. Diese Demo-Diskette von BSS bestätigt das auf eine eindrucksvolle Weise. In drei verschiedenen Sequenzen werden super Musikstücke und schön anzusehende Grafiken dem Betrachter vorgeführt. Beachtenswert ist hierbei vor allem, daß viele digitalisierte Instrumente in den Musikstücken untergebracht wurden, so daß die Echtheit der Songs sehr hoch ist!

Best.-Nr. PD 115 DM 7,-

DIE GEHEIMNISVOLLE INSEL: Seit über drei Tagen warten Sie auf Ihren Freund, mit dem Sie sich in einem Badeort an der Küste verabredet haben. Schließlich beginnen Sie Nachforschungen anzustellen. Dabei stellt sich heraus, daß Ihr Freund sich vor eben drei Tagen auf eine nahegelegene Insel begeben hat und bisher nicht wieder aufgetaucht ist. Sofort machen Sie sich auf, ihn mit einem Boot zu suchen. Plötzlich aber kommt Nebel auf und Ihr Bott zerschellt an den Felsen der Insel. Mit letzter Kraft können Sie sich ans Ufer retten! Ein Spitzen-Textadventure!

Best.-Nr. PD 116 DM 7,-

WEAK: Ein hervorragendes Druckerprogramm, das es erlaubt Bilder aus den Grafikstufen 8,9,15 auf einem 9 oder sogar 24-Nadeldrucker auszudrucken. Dieses Programm bietet die Möglichkeit das Bild vertikal auszudrucken und durch das eingebaute SETUP-Menü kann man fast jeden Drucker anschließen. Ein Utility, das ohne weiteres mit bekannten professionellen Programmen mithalten kann.

Best.-Nr. PD 117 DM 7,-

DAISY DOT II: Ebenfalls ein Anwenderprogramm für den Druckerbereich. Unter anderem ermöglicht es den komfortablen Ausdruck von READ-ME Files. Mit Hilfe vieler Funktionen kann man den Ausdruck modifizieren. So können NLQ-Schriften eingesetzt werden, oder aber die linken und rechten Ränder verändert werden. Zentrierung ist selbstverständlich auch inbegriffen. Auf der Disk B sind noch dazu viele Fonts vorhanden nebst einem Konverter für Texte des ATARI-Schreibers.

Best.-Nr. PD 118 A+B DM 12,-

INVASION FORCE: Auf dieser Diskette befinden sich mehrere SPACE-INVADER Versionen. Folgende Programme sind unter anderem diesmal mit von der Partie: ORBIT: Ein Spiel, bei dem man neben der Richtung wie bei einem richtigen Raumschiff auch den Schub beeinflussen kann. LANDER II: Ein Lunar Lander Verschnitt, bei dem man eine Rakete auf dem Mond landen muß. Außerdem befinden sich auf dieser PD noch die Spiele GRAVITY, STARGUN und LUNAR DEFENSE.

Best.-Nr. PD 119 DM 7,-

SPORTING CHANCE: Mehrere Sportspiele befinden sich auf dieser PD-Diskette. So auch ein Hockey- und eine Bowling-Version, bei der alle Eventualitäten eingebaut sind. TETRIX ist eine weitere interessante TETRIS-Version. GLOB hingegen spielt wieder in den Tiefen des Weltalls, wobei man ein feindliches Raumschiff Stück für Stück zerschießen muß. Einen guten Abschluß bildet DASH, eine Boulder DASH-Variante, die aber leider nur einen Level aufweisen kann.

Best.-Nr. PD 120 DM 7,-

STRATEGY FUN: Auch auf dieser Diskette befinden sich Spiele, die aber alle einen strategischen Touch aufweisen können. Hier eine kurze Beschreibung der enthaltenen Programmen: **CARDVARKS** - Ein Kartenspiel, **MISSING PERSON** -Spüren Sie mit Hilfe eines Echolots verschwundene Personen auf, **MILE-BORN** - Ein Autorennen, das auf taktischer Basis gespielt werden muß (Texteingabe), **VITAL SIGNS** - Hier wird die Herz- bzw. auch die Lungentätigkeit simuliert. Hinzu kommem viele Variationen, wie z.B. Luftqualität, Aktivität des Körpers usw. Sehenswerte und anschauliche Grafiken unterstützen dieses hervorragende Programm. Den Abschluß bilden **WUMPUS** und **TRANSIT.** Wer in seiner Freizeit gerne tüftelt oder einmal Facharzt spielen möchte, der kommt um diese Diskette nicht drumherum.

Best.-Nr. PD 121 DM 7,-

BSS GREAT DEMO 2: Auch mit ihrer zweiten Demo beweist das Programmierteam BSS sein programmiertechnisches Können. Auch hier werden wieder in drei verschiedenen Sequenzen super Musiken und auch Grafiken dem Betrachter vorgeführt. Beachtenswert ist, daß die Musikstücke qualitativ noch einmal verbessert wurden.

Best.-Nr. PD 122 DM 7,-

Auf der PD 123 A+B befindet sich der Nachfolger des Mega-Adventures "Die dunkle Macht des Unriagh". **Die Macht des Unriagh 2** hat noch bessere Grafiken und einen besseren Parser als der Vorgänger und kann ohne Zweifel als eines der besten PD-Adventures bezeichnet werden.

Best.-Nr. PD 123 A+B DM 12,-

Der **ACE-C-Compiler** befindet sich auf der PD 124. Noch ein C-Compiler, wieso? Da der C-Compiler ein spezielles DOS benötigte, haben wir uns entschlossen, einen Compiler anzubieten, der mit dem normalen DOS arbeitet. Zögern Sie nicht und programmieren auch Sie in C, der mit beliebtesten Sprache auf den 16-Bit Computern.

Best.-Nr. PD 124 DM 7,-

Auf der PD 125 liefern wir Ihnen einen sehr leistungsfähigen **Macroassembler** mit integriertem Maschinensprach-Monitor. Die Arbeitsweise ist dem des Atmas II ähnlich. Vorteilhaft ist, daß der Assembler mit der Speedy und erweitertem RAM läuft. Die Arbeit wird durch mitgelieferte Utilities erleichtert. Eine IO-Libary ist hervorzuheben. Dies ist aber nicht das einzigste Programm auf der Disk. Auf der Rückseite befindet sich ein **PACKprogramm** mit dazugehörigem **Entpacker** und ein Programm, das die **Speedy-IO-Routine** installiert.

Best.-Nr. PD 125 DM 7,-

Auf dieser Diskette befinden sich mehrere Spiele. Besonders hervorzuheben sind hier die **Wombel,** das eine sehr gute Pengo-Version darstellt. Ziel ist es, drei Klötze in eine Reihe zu bringen. Ein paar Monster machen einem das Leben schwer. Bei **Bank Panic** gilt es eine Bank vor Räubern zu schützen. Bei **Footrace** handelt es sich um eine Wettrennen-Simulation, bei der man durch Wetten Geld gewinnen kann.

Best.-Nr. PD 126 DM 7,-

Absolut empfehlenswert ist die PD 127. Auf ihr sind gleich 2 Superprogramme enthalten. Bei **Agent 08/15** handelt es sich um einen sehr guten **Spy vs. Spy I** Clone. Wer ein Fan der beiden Spione ist, der sollte sich auf jeden Fall diese Diskette zulegen. Der zweite Hammer ist **Kitten Kapers.** Es handelt sich um ein hervorragnedes Jump'n'Run Game, das auch einen eingebauten Editor besitzt. Desweiteren befinden sich **noch weitere Games** auf der Disk.

Best.-Nr. PD 127 DM 7,-

Mit Paint 256 können wir Ihnen für wenig Geld eines der besten Malprogramme im PD-Bereich präsentieren. Das ultimative 256-Farben Malprogramm für Ihren Atari XL/XE. Füllen - Löschen - Kreise - etc. sind nur einige Glanzlichter dieses Programmes. Auf der Rückseite befinden sich bereits **viele Demo-Bilder,** mit denen Sie sofort den Einstieg in dieses Super-Malprogramm finden.

Best.-Nr. PD 128 DM 7,-

Die PD 129 A+B zeigt Ihnen wieder einmal Grafik-und Sounddemos der Spitzenklasse. Auf 4 Diskettenseiten wird eindrucksvoll bewiesen, was in dem Atari steckt. Auf der ersten Diskette befinden sich die Atari **EXPO DEMO '91** und die **Pokey's Promotion Demo.** Ähnlich wie bei der Hobbytronic-Demo stellen viele holländische Programmierer hier ihr Können unter Beweis. Die zweite Diskette enthält **"THE BIG DEMO"** vom High Tech Team. Es ist wohl das umfangreichste seiner Art. Der Schwerpunkt liegt hier im Sound-Bereich. Über 32 bekannte Musikstücke begleitet mit Grafik werden Sie sicherlich verzaubern. Unter anderem wird Ihnen die längste Laufschrift (60k) und animierte Grafik während der Diskettenzugriffe präsentiert.

Best.-Nr. PD 129 A+B DM 12,-

Draper Pascal - Sensation ! Darauf haben schon viele von Euch gewartet. Hier nun eine fantastische Version der Programmiersprache PASCAL für den Atari XL/XE. Wer Pascal schnell, billig und einfach lernen möchte, der kommt sicherlich um diese PD-Disk nicht herum.

Best.-Nr. PD 130 DM 7,-

Burg Zarka - bei diesem Spiel wurden Sie gefangengenommen und in die dunklen Gewölbe der Burg Zarka gesteckt. Nachdem Sie es geschafft haben aus Ihrer Zelle auszubrechen, machen Sie sich auf den Weg dem Gefängnis zu entfliehen. Verwinkelte Gänge, Lase, Brücken, Fahrstühle und weitere Gefahren des Labyrinthes machen Ihnen das Leben wahrlich nicht einfach. Gute Grafiken mit einem butterweichen Scrolling und interessante Soundeffekte lassen dieses Game zu einem absoluten Sommerhit werden.

Best.-Nr. PD 131 DM 7,-

Strange Land - ein brandneues Adventure von Markus Rösner. Eigentlich wollten Sie ja nur in einer fernen Galaxie Urlaub machen. Leider konnten Sie aber nicht damit rechnen, daß Ihr Raumschiff vom Kurs abkommen und auf einem fremden Planeten stranden würde. Nun ist guter Rat teuer, denn die giftige Atmosphäre ermöglicht Ihnen nur einen kurzen Aufenthalt. Wenn Sie überleben wollen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich auf den Weg zu machen und nach Ersatzteilen oder Lebewesen zu suchen, die Ihnen bei der Reperatur des Raumschiffes helfen könnten. Werden Sie es schaffen?

Best.-Nr. PD 132 DM 7,-

Games Compilation 1 - Sie suchen günstig qualitativ hochwertige PD-Software, die Ihnen in den heißen Sommermonaten bei Regentagen Spaß, Spannung und Action garantiert? Dann sollten Sie sich auf jeden Fall diese PD-Diskette besorgen, die Ihnen eine Ansammlung von diversen Spielen präsentiert. Hierbei handelt es sich um die Programme **Caves of Epsilon, Höhle, Mauerfluch und Jumper II**. Bei allen Programmen handelt es sich praktisch um Spiele, die einzeln schon eine einzige PD-Disk wert wären.

Best.-Nr. PD 133 DM 7,-

WORLD OF WONDERS

Eine fantastische Demo-Collection aus den FNL (Fünf Neuen Bundesländern). Sicherlich ist vielen der Soundeditor SOFTSYNTH aus dem PD-Bereich ein Begriff. Genau mit dieser Musikprogrammiersprache wurden zahlreiche Musikstücke geschrieben, die in dieser Demo zusammengestellt wurden. Darunter auch XL/XE-Versionen der Titelsongs von GOLDRUNNER oder KATAKIS. Insgesamt ein wahrer Ohrenschmaus, den sich keiner entgehen lassen sollte !!!

Best.-Nr. PD 134 DM 7,-

GRAPHIC CONSTRUCTION SET

Zwei hervorragende Grafik-Utilities kann diese PD-Diskette präsentieren. Im einzelnen sind dieses die folgenden (mit kurzer Beschreibung): **MICRO-MAP:** Ein Utility mit dem man neue Karten zu unserem Rollenspiel auf PD-Disk 137 erstellen kann. Ideal für Freunde und Verwandte! **PICDUMP:** Hierbei handelt es sich um ein Druckerprogramm, das in der Lage ist, Bilder auf vier (!) Druckern auszugeben: EPSON, NEC, Prowriter und Gemini. Zudem können auch die Helligkeiten selbst eingestellt werden. Ein hervorragendes Druckerprogramm, das alleine schon den Kauf wert ist.

Best.-Nr. PD 135 DM 7,-

THE TOP DEMO #3

Im Gegensatz zu den vorherigen Teilen handelt es sich hier aber nicht nur um eine Fileversion, sondern um eine komplette Diskettenversion. Was auf dieser Disk einem alles geboten wird, stellt wieder einmal vieles in den Schatten. Unmögliches wird möglich gemacht, wenn beispielsweise ein BLITTER simuliert wird oder hunderte von BOBs über den Bildschirm schwirren. Da werden Bilder nacheinander in Echtzeit entpackt und zu einer Super-Animation verbunden (hier benötigen Sie 128K) Wahnsinn! Unserer Meinung nach ist dieses die bisher beste Demo dieses Jahres. Zu einem Preis von 7,- DM sollte sie sich JEDER zulegen !!!

Best.-Nr. PD 136 DM 7,-

QUEST FOR POWER

Wieder einmal können wir Ihnen ein weiteres Rollenspiel präsentieren. Auf der Suche nach der Macht sind Sie hier völlig auf sich gestellt. Gegner, wie der mächtige Goliath, müssen also ganz von Ihnen allein besiegt werden. Und der Weg ist lang! Kartographen werden ihre wahre Freude an diesem Programm haben. Im Gegensatz zu anderen RPGs werden hier die Screens nicht umgeschaltet sondern gescrollt. Auf diese Weise wird der Realitätsgrad noch einmal gesteigert. Und wer ein neues Gelände kreieren möchte, braucht sich bloß unsere PD 135 besorgen, auf der sich ein dokumentierter Karteneditor befindet.

Best.-Nr. PD 137 DM 7,-

COMPUTER PRIMER

BASIC-Programmierer aufgepasst! Mit unserer PD 138 präsentieren wir Ihnen eine Collection verschiedenster BASIC-Programme, die auf vielerlei Weise zeigen, was man alles mit dieser Programmiersprache machen kann. Nicht immer ist Assembler nötig, um beispielsweise einen animierten Wasserfall darzustellen oder eine fließende Animation zu erzeugen. Fast 20 Beispielprogramme zeigen in einfacher und leistungsstarker Form, wie man mehr aus dieser Sprache herausholt. Aufgrund des hohen Lehreffektes sei diese PD-Diskette wirklich jedem BASIC-Freak ans Herz gelegt !!!

Best.-Nr. PD 138 DM 7,-

OTHELLO

Auf unserer PD-Disk 139 befindet sich eine sehr gelungene Variante von Othello. Dabei handelt es sich um ein Spiel, das dem bekannteren REVERSI, einem Brettspiel, bei dem es gilt so viele Felder des Spielbretts mit seinen eigenen Steinen zu pflastern, ähnelt. Hervorzuhebenderweise besitzt diese Computer-Version eine GEM-ähnliche Benutzeroberfläche, mit der man das Spiel steuert. Umständliches Merken von Tastaturkombinationen fällt also damit schon einmal weg. Auch sonst war der Programmierer bei der Erstellung von Othello sehr auf Komfort bedacht. Man kann nämlich u.a. gegen den Computer oder einen Mitspieler spielen. Wer überhaupt nicht mehr weiter weiß, kann auch ganz einfach zusehen, wie der Computer sich selbst das Leben schwer macht. Was aber wäre ein Othello-Spiel ohne seinen IQ-Grad. Hier muß man sagen, daß das Programm sehr klug seine Züge überlegt

Best.-Nr. PD 139 DM 7,-

MEGA-BLASTER

Fans des Baller-Genres bekommen mit MEGA-BLASTER reichhaltige Kost vorgesetzt. Bei diesem Spiel, das dem bekannten SPACE INVADERS ähnelt muß man versuchen feindliche Spaceships vom Boden aus zu zerstören. Schützen kann man sich gegen feindliche Schüße dabei nur, indem man sich für kurze Zeit hinter dem heimatlichen Schutzschild verbirgt. MEGA-BLASTER besticht durch die gute Animation der Gegner, die abwechslungsreichen Level und die immer neuen Formationen der Gegner. Ein vernünftiges Ballerspiel zu einem vernünftigen Preis.

Best.-Nr. PD 140 DM 7,-

BASIC COMPILATION

Hiermit liegt eine PD-Disk vor, die ich vor allem Anfängern auf dem BASIC-Programmiergebiet ans Herz legen möchte. Es befinden sich auf ihr nämlich sehr viele nützliche kurze BASIC-Programme, die zeigen, was man alles in dieser Programmiersprache anstellen kann. Neben der Möglichkeit diese Programme in seine eigenen einzubauen kann man natürlich sie sich auch länger anschauen, um diverse Programmiertechniken zu erlernen. Neben ein paar Spielen enthält die Diskette einige nützliche Utilities wie z.B. ein farbiges DOS, eine Cursorline, eine Uhr eine ZS-Animation in BASIC.

Best.-Nr. PD 141 DM 7,-

BSS GREAT DEMO #3

Wieder einmal hat die BSS-Crew eine neue Demo erstellt, welche in einen Sound- und einen Grafikpart unterteilt ist. Bemerkenswert ist an dieser Demo vor allem, neben den Grafiken von THE LAST NINJA , die auf den XL/XE übertragen wurden, die Möglichkeit zwei Samples zur gleichen Zeit spielen zu können, was z.Zt. wohl einmalig auf dem XL/XE ist.

Wieder einmal sind die Grenzen des bisher machbaren weiter verschoben worden. Auch wird wieder einmal bestätigt, daß der XL/XE noch lange nicht ausgereizt ist.

Best.-Nr. PD 142 DM 7,-

MY-DOS 4.5

Die nächste PD liefert Ihnen das MY-DOS 4.5. Es ist äußerst vielfältig und bedienungsfreundlich. Natürlich ist es auch DOS 2.X-kompatibel. Die Sektorenlänge z.B. wird vierstellig angezeigt, desweiteren sind ab sofort Unterverzeichnisse möglich. Alle benötigten Hilfsdateien, RAMDisk-Treiber und viele mehr, befinden sich auf der Diskette. Auf der Rückseite finden Sie eine ausführliche Anleitung.

Best.-Nr. PD 143 DM 7,-

TEXTPRO 4.5

Vielen von Euch dürfte wohl noch die PD 21 in Erinnerung sein. Auf dieser Diskette befindet sich die beliebte Textverarbeitung TEXTPRO. Wortumbruch, Macros und alle anderen für die Textverarbeitung wichtige Funktionen zeichnen dieses professionelles Programm aus. Auf der PD 144 finden Sie nun die neue erweiterte Version 4.5. Für alle Vielschreiber bestens geeignet.

Best.-Nr. PD 144 DM 7,-

FASCINATING GAMES

Auf dieser Diskette wurden zwei völlig verschiedene Arten von Spielen berücksichtigt. Da wäre zum einen das Spiel **PLATOON,** das wahrscheinlich vom gleichnamigen Film inspiriert, programmiert wurde. Gedacht ist es wohl mehr für die echten Ballerfanatiker, da man hier auf so ziemlich alles schießen muß was sich bewegt. Weitaus friedvoller geht es auf der Rückseite dieser PD-Diskette zu. U.a. werden hier ein kleiner **Sound-Editor** geboten, eine **TRON-Variante**, ein sehr, sehr guter **SPEED RALLY** Verschnitt, eine **17+4 Variante**, u.v.m.

Best.-Nr. PD 145 DM 7,-

MIRACLE DEMO

Wieder einmal können wir Euch eine eindrucksvolle Demo aus Holland präsentieren. Auf insgesamt einer Diskettenseite wird wieder reichhaltig demonstriert, zu was der XL/XE alles in der Lage ist, Grafik und Sound vom feinsten wird geboten. Highlight dieser Demo ist allerdings ein **DIGI-Song**, der qualitativ hochwertig die Möglichkeiten des XL/XE in diesem Bereich demonstriert.

Best.-Nr. PD 146 DM 7,-

BLACK MAGIC COMPOSER DEMO

Da man bei uns schon mehrfach nach einer Demo-Version dieses fantastischen Composers nachgefragt hat, präsentieren wir auf dieser Diskette eine abgespeckte Vorab-Version, bei der es weder möglich ist Songs zu speichern noch zu editieren. Dennoch kann man eindrucksvoll sehen, wie leistungsvoll der Editor bereits in der ja schon seit längerem erhältlichen Endfassung ist. Wir erhielten schon von vielen Usern sehr viel Lob bezüglich des Composers.

Best.-Nr. PD 147 DM 7,-

DUNGEON LORD

In DUNGEON LORD müssen Sie als Herr der Dungeons versuchen aus Ihrem eigenen Kellergewölbe, in das Sie verbannt wurden, zu entkommen. Sie dürfen erst wieder an die Oberfläche zurückkehren, wenn Sie die Dungeons durchquert und einen Schatz von unermeßlicher Größe geborgen haben, der dort versteckt wurde. Daran versucht Sie jedoch zahlreiches Ungeziefer zu hindern, die immer stärker aus Ihren Löchern gekrochen kommen. Glücklicherweise sind Sie jedoch mit einer Kanone bewaffnet und können sich den Weg durch das horizontal scrollende Spielfeld freischießen. DUNGEON LORD wurde komplett in Assembler erstellt.

Best.-Nr. PD 148 DM 7,-

DIE VISION

Auch diesesmal handelt es sich um ein Adventure, wenn auch nur um ein solches mit ausschließlich Texten. Aber ein wahrer Freak des Adventuregenres wird sich daran wohl kaum stören lassen. Eines Morgens erwachen Sie aus einem Alptraum mit der grauenhaften Vision eines bevorstehenden Atomkrieges. In diesem umfangreichen Textadventure müssen Sie nun versuchen den Wink des Schicksals in positive Bahnen zu lenken. Werden Sie es schaffen ?

Best.-Nr. PD 149 DM 7,-

TRAVERSE/FORCE

Traverse ist eine Art chinesisches Schachspiel. Die Anzahl der Steine ist hierbei reduziert worden. Auch gibt es nur drei verschiedene Steine. Die Regeln, die im Spiel selbst auch erläutert werden, sind leicht verständlich. Zudem wartet das Spiel mit netter Grafik auf. Schön, daß es auch wieder einmal neue Strategiespiele gibt. Auf der Rückseite befindet sich ein ACTION-Rollenspiel mit Strategieelementen. Bei Force muß man einerseits die richtige Bewaffnung für seine Söldnertruppe auswählen und zum anderen die Garnison immer so auf der Landkarte plazieren, daß man nie seine Deckung preisgibt. Force ist mit Sicherheit eines der umfangreichsten und ansprechensten Strategie- bzw. Rollenspiele.

Best.-Nr. PD 150 DM 7,-

NEWSROOM DATA DISK

Endlich ist sie da, die Newsroom Data Disk. Jeder, der den Newsroom besitzt, wird sich sicherlich schon lange nach neuen Bildern bzw. Icons gesehnt haben. Etliche neue Bilder, die zum großen Teil vom Print-Shop konvertiert wurden, machen das anspruchsvolle Arbeiten mit dem Newsroom noch interessanter.

Best.-Nr. PD 151 DM 7,-

SUPERFROGS

Hierbei handelt es sich "nur" um eine DEMO-Version eines Programmes aus den USA, das leider nie bei uns erschienen ist. Nichtsdestotrotz ist die DEMO-Version selbstverständlich auch spielbar. Die Hauptrolle spielt hier ein kleiner Frosch, der auf einem Spielfeld verschiedene Gegenstände einsammeln und Gefahren ausweichen muß. Das Original-Spiel bietet zehn verschiedene Spiele in einem. Die Varianten reichen dabei von PAC MAN bis hin zu OUTLAW. Empfehlenswert!

Best.-Nr. PD 152 DM 7,-

79 MUSIKSTÜCKE

Alfred Zügner aus Wien hat uns freundlicherweise seine Sammlung von insgesamt 79 hervorragenden Musikstücken auf 4 beidseitig bespielten Disketten zur Verfügung gestellt. Die Stücke wurden mit dem Programm Masic geschrieben und sind alle von einem selbststartendem Menü abrufbar. Das Johnny Cash-Album umfaßt 60 Titel und befindet sich auf den ersten drei Disketten. Auf der vierten Diskette befinden sich 10 Titel von John Denver und 9 Haupttitel aus Jesus Christ-Superstar. Eine Musiksammlung die Sie sich unbedingt zulegen sollten.

Best.-Nr. PD 153 A,B,C,D DM 24,-

CLEVER & SMART

Wer kennt nicht die Comic-Helden der Nation, die als Agenten auf verlorenem Posten stets versuchen das Gute zu bewahren und dabei von einer Falle in die andere tappen - mit der Folge, daß Gag auf Gag folgt. Im Comic ist dieses Thema natürlich viel leichter darzustellen als wie hier in einem Grafikadventure. Die Grafiken sind unbestritten gekonnt umgesetzt und auch an den Sound wurde gedacht. Würden jetzt auch noch Sprechblasen integriert sein, so dürfte die Sache nahezu perfekt sein. Der Parser ist bewußt einfach gehalten worden, so daß Einsteiger bevorzugt sich an dieses Adventure wagen sollten. Eine vergnügliche Versoftung der beiden Comic-Helden.

Best.-Nr. PD 154 DM 7,-

HIDDEN FORTRESS

Versteckte Schlößer haben meist etwas Unheimliches an sich. So auch bei diesem Action-Adventure aus den USA. Hier muß man mit seinem Vehikel durch zehn Level voller Hindernisse bis zum Ziel, sprich dem Ausgang gelangen. Dabei ist die Berührung mit einigen Gegenständen tödlich, mit anderen jedoch sehr nützlich, weil Punkte bringend. Bei einigen Wänden prallt man sogar ab, so daß man höllisch aufpassen muß, nicht durch eine Unachtsamkeit eines seiner Leben zu verlieren. Weiterhin kann man das Vehikel, einmal in Bewegung versetzt, nur zweimal innerhalb eines Lebens stoppen. Danach ist man nur seinem Geschick ausgeliefert.

Best.-Nr. PD 155 DM 7,-

ACTION GAMES #1

Auf dieser Diskette befinden sich gleich sechs Spiele für diejenigen, die auch mal etwas Action haben wollen. Genau handelt es sich dabei um ...

MIAMI ICE eine Art Autorennen - WORM das beliebte Spiel mit dem Wurm - SKY DIVER Himmelstaucher - DARKSTAR Action im All - FRUSTRATION - u.a.

Best.-Nr. PD 156 DM 7,-

A CHRISTMAS EVE NIGHTMARE

Dieses Textadventure, das komplett in der englischen Sprache verfaßt wurde, beweist, daß für manche das Fest des Friedens nicht immer das ist, was es eigentlich sein sollte. In diesem Fall hat man doch wirklich vergessen die Weihnachtsgeschenke für die lieben Familienangehörigen zu besorgen. Keine Frage -Wenn man nicht binnen weniger Stunden welche besorgen kann, sollte man sich zu Hause lieber nicht mehr blicken lassen.

Best.-Nr. PD 157 DM 7,-

DISK LABELLER

Von einem großen amerikanischen Club kommt ein ausgereiftes Produkt für alle, die viele Labels für ihre Disketten ausdrucken. Viele Funktionen erleichtern einem dabei den täglichen Umgang mit den Aufklebern.

Best.-Nr. PD 158 DM 7,-

FROGGY GAMES

Star dieser Diskette ist ohne Zweifel das Spiel **FROGGIE**, ein PD-Verschnitt des bekannten Klassikers FROGGER, den man wohl nicht weiter erklären muß. Ebenfalls auf der Diskette befindet sich das Game **GUNFIGHTER**, bei dem man auf verschiedenen Ebenen heranbrausenden Gegenständen wie z.B. Pfeilen ausweichen muß.

Best.-Nr. PD 159 DM 7,-

ACTION GAMES #2

Zahlreiche Action-Games in Maschinensprache hat diese Diskette zu bieten: Genannt seien u.a. nur BATTLE RING und RETROFIRE. Interessant ist auch im diesjährigen Olympiajahr das Game OLYMPIC DUAL. Insgesamt 11 Spiele garantieren lange Beschäftigung und FUN !

Best.-Nr. PD 160 DM 7,-

MOVIE MONSTERS

Da ist doch tatsächlich ein echtes Monster im Godzilla-Stil unterwegs und trampelt alles nieder, was nur niederzutrampeln ist. In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle des Monsters und müssen versuchen so viel wie nur möglich zu zerstören. Klar, daß vielerlei Gegner wie Polizei und Militär Sie daran hindern wollen. MOVIE MONSTERS ist die PD-Umsetzung des EPYX-Klassikers MOVIE MONSTERS GAME.

Best.-Nr. PD 161 DM 7,-

ACTION GAMES #3

Von dieser Serie gibt es auch diesmal wieder einen neuen Teil. Wieder einmal befinden sich auf dieser Diskette einige MS-Spiele, die insgesamt alle ihr Geld wert sind.

Best.-Nr. PD 162 DM 7,-

DEMO MAKER

Heißersehnt, präsentieren wir diesmal den DEMO-MAKER, mit dem man seine eigenen Demos erstellen kann. Für beeindruckende Vorspänne ist dieser DEMO MAKER immer wieder verwendbar.

Best.-Nr. PD 163 DM 7,-

TURBO 1050 EMULATOR

DIE Sensation für alle Besitzer einer SPEEDY vom COMPY-SHOP. Mit Hilfe dieser Diskette können Sie, so unglaublich das auch klingen mag, Ihre 1050 mit SPEEDY in eine 1050 mit TURBO (von B. Engl) verwandeln. Dazu wir die SPEEDY rein per Software völlig umprogrammiert. Aber keine Angst, spätestens wenn Sie Ihre 1050 aus- und wieder einschalten, hat der Spuk ein Ende und Sie haben wieder Ihre 1050 mit SPEEDY. Selbst Programme wie das TURBO-DOS unterstützen die EMULATION. Der Unterschied ist kaum feststellbar.

Best.-Nr. PD 164 DM 7,-

SANTA PARAVIA

Wer kennt nicht alles das legendäre KAISER, von dem es ja inzwischen auch einen Nachfolger gibt (KAISER II). Wußten Sie aber auch, daß es vor der kommerziellen Version von KAISER auch eine Ur-Version gab ? Nicht ? Nun, dann wollen wir das hiermit ändern. SANTA PARAVIA ist die offizielle Ur-Version von KAISER. Zwar hat sie natürlich nicht alle Grafiken, aber dennoch bietet es höchsten Komfort. Für jeden Fan von Wirtschaftssimulationen ist dieses Programm ein absolutes Muß !!!

Best.-Nr. PD 165 DM 7,-

BATTLE STATIONS

Action-Freaks werden bei dieser Diskette voll auf ihre Kosten kommen. Insgesamt 7 verschiedene Spiele, alle in qualitativ gutem Zustand, werden auf dieser Diskette geboten.

SPACE ATTACK: Verteidigen Sie Ihre Raumstation gegen die anfliegenden Asteroiden. **CAMBODIA:** Versuchen Sie mit dem Hubschrauber möglichst viele Leute aus schwierigem Gelände zu retten. **STAR-CASTLE:** Auch hier wird Ihre Raumstation angegriffen - wenn auch "nur" von feindlichen Schiffen. Verteidigung ist hier die beste Form des Angriffs. **LANDER:** Hier müssen Sie mit Ihrem Raumgleiter auf der schwierigen Planetenoberfläche landen. **ESCAPE:** Versuchen Sie mit Ihrem Schiff durch den immer dichter werdenden Asteroidengürtel zu entkommen. **PANZER:** Dem bekannten VCS2600-Spiel nachempfunden. Versuchen Sie mit Ihrem Panzer den des menschlichen Gegners zu beseitigen. **SKYWARRIOR:** Alarm im Weltall ! Wieder einmal ist es an der Zeit möglichst viele feindliche Shuttles zu beseitigen. Technisch gut gemachtes Ballerspiel.

Best.-Nr. PD 166 DM 7,-

EXPLORER II

Ein Kernreaktor ist außer Kontrolle geraten. Als Pilot eines der letzten Shuttles müssen Sie versuchen am Reaktor vorbei ins Freie zu entfliehen. Immer wieder eine neue Herausforderung.

Best.-Nr. PD 167 DM 7,-

LIGHT FLIGHT

Ähnlich dem bekannten LIGHTRACES (wenn auch hier nur in der 2D-Perspektive), kämpfen auch hier zwei menschliche Gegner gegeneinander. Damit alles nicht so eintönig wird, werden verschiedene Territorien angeboten. Schließlich liegt darin mit einer der Hauptreize für diese Spielart.

Best.-Nr. PD 168 DM 7,-

DRAGON QUEST

Wieder einmal können wir Ihnen ein neues, wenn auch kleines Rollenspiel präsentieren. Sie sind ausgezogen, um Ehre und Reichtum zu ernten. Auf Ihrer Reise durch die verschiedenen Gegenden werden Ihnen aber zahlreiche Gegner begegnen. Wie auch immer Ihr Weg aussehen wird durch die interne Anleitung wird Ihnen der Umgang mit diesem Rollenspiel sehr vereinfacht.

Best.-Nr. PD 169 DM 7,-

XF-551 Utility-Diskette

Auf dieser Diskette finden Sie viele Utilities für die XF-551, die die Arbeit mit diesem Laufwerk doch sehr erleichtert.

Best.-Nr. PD 170 DM 7,-

THINKING GAMES

Gleich 6 Strategiespiele befinden sih auf dieser neuen PD-Diskette. Die Programme sind im Einzelnen ...

REFLECT: Eine weitere gute REVERSI-Version. **EUCHRE:** Eine Version des bekannten Kartenspieles 17+4 mit vielerlei Sondervarianten aus dem Profi-Bereich. **WARI:** Ziel bei diesem Spiel ist es gegen den Computer in möglichst kurzer Zeit eine Zahlenleiste in eine bestimmte Reihenfolge zu bringen. **SWITCH:** Hier gilt es gegen einen menschlichen Mitspieler verschiedene Bälle durch ein Gewirr von Schaltern fallen zu lassen. Wer aber nicht genau vorausberechnet, wird seinen Ball irgendwo steckenbleiben sehen. **TRUCKER:** Eine Mini-Wirtschaftssimulation, wo man mit einm Truck durch die USA fährt um möglichst viel Profit zu machen. Wichtig sind dabei natürlich die Route und die Ladung, sowie andere Faktoren. **TACT WAR:** Eine Strategiesimulation im Stil der SSI Games. Ebenso wie

dort muß man seine Truppen exakt plazieren, um nicht von den feindlichen Einheiten unterlaufen zu werden.

Best.-Nr. PD 171 DM 7,-

JAPANISCH/ENGLISCH

Hier bieten wir Euch einmal etwas ganz besonderes und exotisches. Wer schon lange mal den Wunsch gehegt hat Japanisch zu lernen, wird an dieser Diskette seine helle Freude haben. Grundbedingung ist allerdingss, daß Ihr Schul-Englisch könnt. Leider wurde diese Diskette nämlich in den USA entwickelt. Dennoch kann man hier Dank der vielen und leichten Lektionen schnell Schrift-Japanisch lernen.

Best-Nr. PD 172 DM 7,-

GAMES ARENA

Insgesamt acht Spiele sind auf dieser Sammeldiskette vorhanden. Dabei handelt es sich im Einzelnen um ...

ACROBAT: Ein Spiel wo man einen Läufer mit Hilfe akrobatischer Kunststücke über Hindernisse schicken muß. **ASSAULT:** Ähnlich MISSILE COMMAND gilt es hier eine Stadt gegen feindliche Angreifer zu verteidigen. **HARVY:** Ein kleines Spielchen wo man einen kleinen Helden im Kampf gegen enger werdende Räume einsetzt. **ADVENTURE ISLAND:** Ein englischsprachiges Textadventure mit vielen Rollenspielelementen. Es besticht durch seine Komplexität. **CHASE:** Zwei Spieler müssen hier versuchen sich in einem riesig verzweigten Labyrinth gegenseitig zu jagen und zu vernichten. **TURGOWAR:** Wieder einmal beginnt sich das kleine Spielchen ROBOTRON in einer abgespeckten Fassung an die Oberfläche zu bewegen. Dennoch ist einiger Spielspaß garantiert. **MONYHUNG:** Eine PacMan-Variante. **ARENA RACER:** Ebenfalls gilt es hier ein verzweigtes Labyrinth zu durchqueren. Zahlreiche Fallen und der Gegner machen es einem dabei allerdings nicht leicht.

Best-Nr. PD 173 DM 7,-

MISSION CHALLENGE

Ganze elf Spiele befinden sich auf dieser Sammeldiskette. Hier die Liste aller vorhandenen Spiele ...

BOMBERS: Bomben Sie ein Steinfeld weg. **RAMBURG II:** Hier gilt es Wanzen zu beseitigen. **SCORPION:** Aus einer 3D-Vogelperspektive müssen Sie emporkommende Skorpione vernichten. **EGON:** Ein Hüpf/Kletter/Sammelspiel! **BREAKOUT:** Klassiker! **DDD LABY:** Sicher bekannt aus einer alten CK-Ausgabe. **MISSION X:** Erfüllen Sie Ihre Mission im Weltraum! **MUNSTER:** Es gilt wild zu in der Gegenwart der Monster. **TURBO:** Das Spiel mit dem bekannten, länger werdenden Wurm. **WURM:** Noch ein wurmiges Spiel. Fazit: Viele Spiele für wenig Geld.

Best-Nr. PD 174 DM 7,-

CLASSICAL GAS

Sieben verschiedene, klassische Musikstücke befinden sich auf dieser Diskette. Wahrhaft ein abwechslungsreicher Ohrenschmaus.

Best.-Nr. PD 175 DM 7,-

Hard Days

Ganze acht aufregende Spielchen für harte Tage kann diese Diskette aufweisen. Dabei handelt es sich im Einzelnen um...

MOST HEARTS: Ein kleines, spielerisches Mathematikprogramm. **CLIFF:** Ein genaues Timing ist bei diesem Spiel sehr wichtig. **DESERT:** Ein Spiel ähnlich dem bekannten ENCOUNTER. **NUCLEAR SUB:** Präzise muß ein defektes U-Boot wieder an seinen ursprünglichen Bestimmungsort zurückgebracht werden. **TRICKY CUBES:** Ein Plattformspiel, wo man verschiedene Gegenstände einsammeln muß und durch Röhren und mit Leitern andere Etagen erreichen kann. **GAMMON:** Entspricht dem bekannten Brettspiel GAMMON, nur hier in einer versofteten Version. **REVENGER:** Blitzschnell muß man den Gefahren ausweichen, um sicher an das Ziel zu kommen. **NUTS:** Hier muß man verschiedene Flächen einfärben, darf aber bereits eingefärbte nicht mehr betreten. Hinzu kommt, daß man die ganze Zeit über auf dem 3D-Feld gejagt wird.

Best.-Nr. PD 176 DM 7,-

LET's PLAY

Auch hier handelt es sich wieder einmal um eine Compilation mit vielen Programmen.

CLOWN: Ähnlich wie bei Breakout muß man hier versuchen diverse Luftballons zu beseitigen. **FORKLIFT:** Geschickt muß man hier versuchen diverse Wörter in möglichst wenigen Zügen auf einen anderen Stapel in der richtigen Reihenfolge zu verlagern. **BLOCKBUSTER:** Wieder eine BREAKOUT Version. **LETTER CASTLE:** In einem Schloß muß man verschiedene Buchstaben eines Wortes einsammeln. **GREAT BRITAIN LTD:** Diverse Einzelheiten sprich wirtschaftliche und finanzpolitische Einzelheiten über England. **ANTS IN YOUR PANTS:** Ameisen nähern sich und wollen sich in Ihrer UNterhose einnisten. Sie können nur eines tun, um das zu verhindern: Die Ameisen mit Ihren Füßen zu zertreten. Abschließend beinhaltet die Diskette noch das fliegerische Programm **FLYING.**

Best.-Nr. PD 177 DM 7,-

POSTER PLUS

Wollten Sie schon immer einmal Poster in der Größe von 81cm * 47cm drucken? Dann ist POSTER PLUS genau das richtige Programm für Sie! Mit vielen Funktionen wie beispielsweise ...

- BILD LADEN - TESTHARDCOPY - POSTERDRUCK - BILDINTERPRETIERUNG - DRUCKERANPASSUNG - BILD ANSEHEN - DIRECTORY

ist einfaches und korrektes Arbeiten kein Problem. Das Programm ist nur für EPSON komp. Drucker geeignet.

Best.-Nr. PD 178 DM 7,-

MEGATARI

Wertvolle Routinen und Tips und Tricks enthält diese PD-Diskette. Es handelt sich dabei um eine Sonderausgabe eines mittlerweile "verstorbenen" XL/XE-Diskettenmagazins. In mehreren Abschnitten geht es um Sound, Musik, Assembler und hilfreiche Routinen für den täglichen Bedarf. Vorzugsweise wird dabei ATARI BASIC als Programmiersprache behandelt, welches ja mit dem TURBO-BASIC in dieser Richtung kompatibel ist. Wer als BASIC-Freak und Nicht-Profi noch etwas dazulernen möchte, der ist mit dieser PD-Diskette mit Sicherheit gut beraten.

Best.-Nr. PD 179 DM 7,-

EDELWEIß-DEMO

Was auf dieser zweiseitigen Demo-Diskette geboten wird ist schlichtweg ein Hammer! Neben eindrucksvollen Grafiken und Musikstücken wird hier eine wohl bislang von der Länge her einmalige Sound - und Grafik-Demo präsentiert, die eine ganze Medium-Diskettenseite belegt. Dementsprechend muß natürlich auch der Speicher sein, sprich es muß sich eine 320KB-Erweiterung im oder am Rechner befinden.

Best.-Nr. PD 181 DM 7,-

VIDEO-MASTER

Besitzer eines Video-Rekorders werden das Problem kennen. Da hat man sich eine große Sammlung von Kassetten aufgebaut und weiß plötzlich nicht mehr, wo was ist und wo wieviel Platz überhaupt noch vorhanden ist. Der Video-MASTER hilft Ihnen dabei. Sie können für jede Video-Kassette den Titel, die Länge und Art eines Titel angeben. Beides wird gespeichert und kann auf Wunsch selbstverständlich auch ausgedruckt werden. Apropos ausgedruckt: Auf der Rückseite befindet sich ein Programm, mit dem man die VPS-Strichcodes für Videorekorder, die diese lesen können, ausdrucken lassen kann. Achtung diese Diskette entspricht der CA 18.

Best.-Nr. PD 182 DM 7,-

GERMAN DEMOS

Ausgehend von einem Programmierwettbewerb, der in der sogenannten Szene vor drei Jahren stattgefunden hat, wurden hier viele Demos zusammengetragen, darunter auch die besten Demos von 1989. Es ist schon eindrucksvoll, wieviel die Gruppen damals in vernünftige Arbeit zur Abwechslung investiert haben. Wer sich für Demos interessiert, der wird an dieser Diskette mit Sicherheit gefallen finden.

Best.-Nr. PD 183 DM 7,-

gleich einsetzen. Dazu die Taste Control+Taste drücken!

Beim vorgegeben größeren Font gibt es sie deshalb nicht von vornherein, weil man dann einige Grafikzeichen nicht mehr benutzen kann, die man vielleicht gerade braucht. Sie können aber jederzeit Ihren selbsterstellten Font einsetzen. Dazu verlassen Sie den Bildschirm mit der Taste ESC oder dem Feuerknopf, gehen mit dem schwarzen Balken auf "Diskette/Alb." und drücken RETURN. Nun sehen Sie ein Untermenü vor sich. Jetzt wählen Sie, wie eben beschrieben, "Font laden" an. Sie werden jetzt gefragt, ob es ein normaler (wie voreingestellt) oder ein 80-Zeichen-Font sein soll. Drücken Sie einfach RETURN oder den Feuerknopf.

Nun müssen Sie nur noch den Fontnamen angeben, z. B. "SERIF.FNT" (danach die Diskette umdrehen, weil sich die Fonts auf der Rückseite befinden) und RETURN zu drücken, und schon ist der neue Font, wie Sie es auch an den Buchstaben im Menü sehen können, geladen. Nun steht der schwarze Balken im Menü wieder auf "Zur Seite". Drücken Sie jetzt wieder RETURN oder den Feuerknopf, und probieren Sie aus, ob sich die Umlaute dort befinden, wo sie bei den 80-Zeichen-Fonts liegen. Sie finden Sie ganz bestimmt!

Bei einigen der auf der Diskette mitgelieferten Fonts befinden sich die Umlaute wegen der benötigten Grafikzeichen an etwas anderen Stellen, aber auch in der Nähe der Tasten, die sie normalerweise einsetzen. Am besten, Sie probieren die einzelnen Fonts einmal durch. Ich habe die Tastenkombinationen einmal mit dem Publisher aufgeschrieben, wie Sie in diesem Workshop sehen können.

Mit den anderen Funktionen ist man schnell vertraut, wenn man die Anleitung studiert und selbst etwas probiert hat. Jedoch kann es beim Laden eines Albumphotonamens zu Problemen kommen, wenn der Albumphotoname nicht übereinstimmt und "Fehler 170" (Photo nicht vorhanden) gemeldet wird, obwohl man vielleicht überzeugt ist, alles richtig eingegeben zu haben. Um die Photonamen in einem Album ansehen zu können, geht man, nachdem man im Menü "Diskette/Alb." gewählt hat, auf "Inhalt Disk./Alb." und startet die Funktion. Befindet sich nun ein Album im Speicher, wird gefragt, ob man den Inhalt einer Diskette oder eines Albums sehen will. Gibt man Album an, werden die Namen danach sofort ausgegeben.

Im selben Untermenü kann man das Photo auch aus dem Album herausnehmen, indem man "Photo auswählen" anwählt. Nun muß man beim Feld "Photoname(Alb.)" noch den Photonamen angeben und zwar genauso, wie er bei der Photonamens-



ausgabe zu sehen ist, also ohne Extender, Sternchen (Jokerzeichen) usw. Wenn man es so macht, ist das Foto sofort danach bereit zum Setzen. Aber was passiert nun, wenn man ein Albumphoto schon gesetzt hat, es ein zweites Mal herausnimmt und setzt? Nanu, da taucht ja ein Bildteil der Seite auf! Wieso? Bevor Sie ein Photo endgültig setzen, können Sie entscheiden, ob Sie das Photo an der Stelle lassen wollen oder nicht.

Wenn nicht, wird es wieder in das Album zurückgeladen und der Platz wird durch den Bildteil ersetzt, den das Photo belegt hatte. Es findet also beim Setzen ein Austausch des Inhalts der Plätze im Album und auf dem Bildschirm statt. Haben Sie es einmal endgültig gesetzt, bleibt der Bildschirmteil im Album zurück. Wollen Sie dasselbe Photo trotzdem noch einmal setzen, laden Sie einfach das Album noch einmal.

Wer denkt, beim Ausdrucken müsse man immer zwei abgespeicherte Seiten haben, irrt! Der Publisher läßt Ihnen hier sogar ganze DREI Möglichkeiten:

Waseo Publisher

1. Sie drucken zwei abgespeicherte Seiten aus. Dazu wählen Sie "Drucken" an und geben Sie die beiden Dateinamen an, die nacheinander abgefragt werden. Jetzt werden die Seiten nacheinander geladen und ausgedruckt.

2. Sie drucken nur eine abspeicherte Seite aus. Dazu wählen Sie wie gewohnt "Drucken", geben aber nur einen Dateinamen an, wird der zweite abgefragt, drücken Sie nur RETURN. Nun wird auch nur die eine Seite geladen und ausgedruckt.

3. Sie drucken, ohne vorher die Seite abgespeichert zu haben. Dazu gehen Sie im Menü auf "Bildschirm", worauf Sie gefragt werden, ob Sie ihn löschen oder drucken wollen. Wählen Sie letzteres, wird der momentane Inhalt der Seite des Grafikbildschirms ausgedruckt.

Übrigens bleibt der Dateiname immer erhalten, so brauchen Sie ihn nicht jedes Mal neu einzugeben (praktisch, oder?). Die abgespeicherten Seiten des Publishers sind immer 62 Sektoren lang (somit braucht man sie nicht zu konvertieren, um sie z. B. bei Design Master zu laden). Außerdem können Sie sogar die 80-Zeichen-Fonts editieren, womit es auch möglich ist, so einen Font ohne Umlaute, sondern nur mit Grafik- oder anderen Zeichen (Formeln usw.) zu erstellen! Eigentlich gibt es nun 1000 oder mehr Möglichkeiten, etwas mit dem Programm zu erstellen - versuchen Sie es einfach!

Das sollte reichen für's erste Mal. Ich hoffe, ich konnte allen Lesern ein wenig mit den Funktionen des Publishers vertraut machen.

Schreibt mir bitte, wenn Ihr wollt - ich kann ja nicht wissen, was Ihr noch für Fragen und Ideen habt und wie Ihr Euch den Workshop noch so vorstellt, deshalb freue ich mich schon auf Eure Mitarbeit!

Bis zum nächsten Mal

Thorsten Helbing

Assemblerecke (Teil 3) von Frederik Holst

In diesem Teil wollen wir mal richtig produktiv werden: Das erste Ergebnis, was auch wirklichen Nutzen hat, ist die Textausgabe. Letztes Mal haben wir gelernt, wie man einen Bereich mit einem bestimmten Wert füllen kann.

Was läuft aber intern beim Atari ab, wenn er Texte ausgibt? Im Speicher, gleich hinter der Displaylist befindet sich der Bildschirmspeicher. Dieser Speicher wird vom Betriebssystem ausgelesen und auf dem Monitor dargestellt. Ein PRINT Befehl schreibt den Text also nur in den Bildschirmspeicher, der dann auf dem Monitor dargestellt wird.

Wir können unser Wissen von der letzten Ausgabe gleich anwenden, indem wir einfach den Bildschirmspeicher mit Werten füllen, nämlich den Werten für die Zeichen, die auf dem Bildschrim erscheinen sollen. Einige werden vielleicht denken, daß man einfach die ASCII Werte einsetzen braucht, leider ist dies nicht so, der Atari verwendet nämlich intern eine andere Codierung der Zeichen, die auch Bildschirmcode genannt wird.

Da wir aber mit dem ATMAS II programmieren, ist diese Umrechnung für uns sowieso kein Problem, ATMAS macht sie für uns. Dazu gibt es folgende Direktive: ASC.

ASC legt Zeichenketten im Speicher ab. In welcher Form das geschieht, bestimmen die Zeichen, die die Zeichenkette umschließen.

Auf Deutsch heißt das: ASC "Hallo" speichert Hallo im ASCII Format im Speicer, ASC %Hallo% speichert Hallo im Bildschirmcode, ASC $Hallo$ speichert Hallo im inversen Bildschirmcode. Uns interessieren in erster Linie aber nur die %% Zeichen, da wir erstmal nur normalen Text darstellen wollen.

Nun aber ans Listing:

```
        ORG   $A800
        LDX   #0
LOOP    LDA   TEXT,X
        STA   (88),X
        INX
        CPX   #5
        BNE   LOOP
        RTS
TEXT    ASC   %Hallo%
```

Hier fallen uns gleich zwei Knaller ins Auge, mit denen man zuerst nichts anfangen kann: Zuerst das einfachere: LDA TEXT,X. Wenn Sie sich erinnern, dann wird Ihnen der STA 1536,X Befehl aus der letzten Ausgabe einfallen. Er diente dazu an der Stelle 1536 plus X den Wert des Akkus abzulegen. Der LDA TEXT,X dreht die Sache praktisch um. Er liest aus der Stelle TEXT plus X den Wert in den Akku.

Statt TEXT hätte auch $A80E stehen können, doch wer will die Startposition des Textes so umständlich berechnen? Wenn man ein Label (so etwas wie TEXT oder LOOP) verwendet, setzt ATMAS für das Label, das in einem Befehl verwendet wird, einfach die jeweilige Adresse ein. Das können Sie auch sehen, wenn Sie das Listing disassemblieren. Nochmal: Der LDA TEXT,X liest in unserem Fall ab der Stelle $A80E plus X den Wert aus und speichert sie im Akku.

Das etwas komliziertere ist der STA (88),X Befehl, deswegen schlüsseln wir ihn im einzelnen auf: Zur Wiederholung: Der STA Befehl speichert den Wert des Akkus an der angegebenen Speicherstelle. Doch wie ich vorher schon gesagt habe, liegt der Bildschirmspeicher hinter der Displaylist, also ziemlich am Ende des RAMs.

Außerdem, woher wollen wir wissen, wo genau der Bildschirmspeicher ist? Bei den Standard-DLs ist das ganz einfach. Bei jedem Graphics Modus wird der Anfang des Bildschirmspeichers in den Speicherstellen 88 und 89 abgelegt.

Die Klammern beim STA Befehl bedeuten nun folgendes: Lies die Werte aus der angegebenen Speicherstelle und der nächst höheren aus und bilde daraus eine Adresse. Steht in 88 z.B. eine $10 und in 89 eine $AF, dann wird daraus die Adresse $AF10 gebildet. Das kommt daher, daß der Atari zuerst das hintere Byte (LOW-BYTE) und dann das vordere Byte (HIGH-BYTE) abspeichert. Zu der Adresse, die jetzt gebildet wurde, wird nun noch der Wert aus dem X-Register hinzugezählt.

Und so läuft das Programm ab: Zuerst wird der X-Wert auf null gesetzt. Dann wird der Wert aus TEXT plus X (=0) ausgelesen, was dem "H" entspricht. Die Startadresse des Bildschirmspeichers wird ermittelt und X (=0) hinzugezählt. Das "H" erscheint also an der linken oberen Ecke. Der X-Wert wird um eins erhöht. Da der X-Wert kleiner nicht 5 ist, wird zu LOOP gesprungen. Nun wird TEXT plus X (=1) eingelesen, was dem "a" entspricht. Die Startadresse des Bildschirmspeichers wird wieder ermittelt und X (=1) hinzugezählt. Das "a" erscheint also an Position 1, direkt hinter dem H. Der X-Wert wird wieder erhöht. ... Ist der X-Wert 5, wird nicht mehr gesprungen, sondern der RTS-Befehl beendet das Programm.

Jetzt können Sie Ihre eigenen Texte einsetzen und auf dem Bildschirm ausgeben, Sie müssen lediglich die X-Abfrage des CPX-Befehls bezüglich der Länge ändern. Etwas wird Ihnen auffallen, wenn Sie Zeichenketten eingeben, die länger als 256 Zeichen sind, da das X Register maximal den Wert 255 annehmen kann. Für längere Zeichenketten gibt es andere Methoden, auf die wir später nochmal eingehen werden. Viel Spaß beim Texten!

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Assemblerbuch	AT 10	29,00
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Black Magic Comp.	AT 147	29,90
"C:"-Simulator	**AT 80**	**19,90**
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Centr. Interface II	**AT 98**	**128,-**
Der leise Tod	AT 26	19,80
Design Master	AT 9	19,80
Die Außerirdischen	**AT 148**	**24,80**
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk zur Hexenküche	AT 5	19,80
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line 15	AT 184	10,00
Disk-Line 16	AT 195	10,00
Disk-Line 17	AT 207	10,00
Disk-Line 18	**AT 221**	**10,00**
Diskmaster	AT 213	29,90
Dynatos	**AT 179**	**29,80**
Enrico	**AT 225**	**26,90**
Fiji	AT 28	19,80
Floppy 2000 - II	**AT 111**	**429.-**
Update Kit	**AT 169**	**39,00**
FIPlus 1.0	**AT 24**	**24,90**
Forth-Handbuch	AT 114	8,90
Galaxi-Barkonid	AT166	29,80
Ghost/3D-Pac Plus	AT 55	29,00
Gigablast	**AT 162**	**29,80**
Glaggs It!	**AT 104**	**19,90**
Grafik Forth	AT 113	49,00
Grafik Paket	AT 93	34,90
(DigiPaint 1.0 + PD 81 A+B+C+D)		
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Hacker's Night	AT 88	24,80
Happy Set 1	AT 174	24,00
Happy Set 2	AT 175	24,00
Happy Set 3	AT 176	24,00
Happy Set 4	AT 177	24,00
Happy Set 5	AT 178	24,00
Herbert 1	AT 33	29,00
Herbert 2	AT 42	29,00
Im Namen des Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Jinks	**AT 188**	**39,00**
Kaiser 2	AT 140	29,90
Kartei-Kasten	AT 189	24,00
KrIS	**AT 183**	**24,90**
Laser Robot	**AT 199**	**29,80**
LDS Freezer	AT 75	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	**AT 205**	**15,00**
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	**AT 170**	**29,80**
Masic	AT 12	24,90
Mega-Font-Texter	**AT 182**	**29,80**
Minesweeper	**AT 222**	**16,00**
Mission Zircon	**AT 215**	**19,80**
Monitor XL	AT 8	19,80
Monster Hunt	**AT 192**	**29,80**
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
Paradise Part One	AT 216	19,80
Parsec XL	AT 141	29,90
Pirates	**AT 191**	**29,80**
Phantastic Journey I	AT 173	29,80
Phantastic J. II	**AT 203**	**29,80**
Plastron	AT 163	29,90
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	**AT 185**	**19,80**
Player's Dream 3	**AT 204**	**19,80**
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Star 1	AT 29	39,00
Print Star 2	AT 36	39,00
Print Star II/24	AT 142	54,00
Print Universal 1029	**AT 202**	**29,00**
Pungoland	AT 37	29,00
Pyramidos	AT 73	29,00
Qtec-Maus	**AT 165**	**59,00**
Quick V2.1	**AT 53**	**39,00**
Quick V2.1 Handb.	**AT 196**	**9,00**
Quick V2.1 Handbuch und		
Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	**AT 158**	**9,00**
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	**AT 193**	**9,00**
RAMerw. 256KB	**AT 143**	**149,-**
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket	AT 100	79,00
(S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)		
Sherlock Holmes	AT 17	29,00
Shogun Master	**AT 107**	**24,90**
Sound Digitizer	AT 112	64,90
Soundmachine	AT 1	29,80
Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Speedy 1050	**AT 110**	**99,00**
Spider/Snap 2	AT 72	29,00
Spieledisk 1	**AT 132**	**16,00**
Spieledisk 2	**AT 133**	**16,00**
Spieledisk 3	**AT 134**	**16,00**
3er Pack Spiele	**AT 190**	**34,00**
Star LC 24-20	**AT 181**	**759,-**
Mitglieder		**739,-**
Stereobluster	**AT 212**	**98,00**
Taam	**AT 219**	**29,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	**AT 90**	**15,00**
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Dos V2.1	AT 159	49,-
Turbo Link XL/PC	**AT 155**	**119,-**
Turbo Link XL/ST	**AT 149**	**119,-**
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	**AT 172**	**19,90**
VidigPaint	**AT 214**	**24,90**
Viedeofilmverwaltung	AT 151	29,90
WASEO-Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	**AT 208**	**24,00**
Werner-Flaschbier	**AT 105**	**19,90**
XF Dual Disk Upgr.	**AT 201**	**289,-**
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W.Publisher	**AT 186**	**15,00**
5 Bilderdisketten	**AT 198**	**25,00**

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

Tips & Tricks zur Floppy 2000
Teil 3

Nachdem wir in der letzten Ausgabe die Handhabung der SIO angesprochen haben, wollen wir dieses "Wissen" noch einmal vertiefen. Auch hierzu stellen wir wieder ein Beispielprogramm im Bibo-Assembler Format zur Verfügung. Hierbei wird dann gleich gezeigt, daß man mittels Software die Floppy 2000 gleich seinen eigenen Bedürfnissen, sprich Konfigurieren kann. Wie Sie schon erfahren haben, muß dafür die SIO vorbereitet werden. Da es sich beim Konfigurieren um einen reinen Lesebefehl handelt, ist es nicht ganz so aufwendig. (Siehe Kasten 1)

In Zeile 160 steht hier das Kommando $4B, welches nur auf Floppy 2000-II, Speedy 1050 angewandt werden kann. Die ATARI Laufwerke 1050 und XF551 stehen hier außen vor und müßen passen. Bauen Sie ein solches Kommando in eigene Programme ein, welches mit allen Laufwerken funktionieren soll (wofür dazu gleich), so darf man es nur bei o.g.

Slow/Fast

Hierzu sollte vorher das Kommando $3F gesendet werden, 1050 und XF551 geben hier eine Fehlermeldung zurück. Unter BMI ERROR könnte dann der weitere Programmablauf einer "normalen Floppy" erfolgen. Das Kommando $4B dient zu "SLOW/FAST" Konfiguration des Laufwerks. Heute wird sehr viel Software angeboten, welche die Ultra-Speed der Floppy 2000 oder Speedy 1050 nutzen. Darüber hinaus wird auch gelegentlich ein Kopierschutz aufgebracht.

Da aber je nach Art des Schutzes (z.B. doppelter Sektor mit Zeitmessung) eine F2000 hier anders reagieren würde, die Schutzabfrage also auch beim Original negativ ausfallen würde, kann mit diesem Befehl dafür gesorgt werden, daß z.B. der nächste Sektor "SLOW" gelesen wird. Danach kann wieder mit Ultra-Speed gearbeitet werden. Der Wert der hierbei nach DSKAUX1 (Zeile 220, 230) geschrieben wird, kann dabei je nach Bedürfnis angepaßt werden. Der Wert ist Binär zu betrachten, wobei die Bedeutung der Bits folgende hat:

Bit 0: READ SEKTOR SLOW

Bit 1: WRITE SEKTOR SLOW

Bit 2: Kommando $57, Verify aus

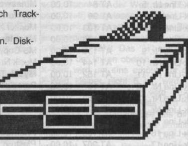
Bit 3: Laufwerk vollständig "SLOW"

Bit 4: unbenutzt

Bit 5: (nur Speedy 1050 CACHE AUS)

Bit 6: 1 Track SLOW, nach Trackwechsel 0

Bit 7: 1 Diskette SLOW, n. Diskwechsel 0



Die oben aufgeführten Funktionen werden ausgeführt bei gesetztem Bit. Bei setzen der Bit 0+1 wird solange SLOW gelesen/geschrieben bis das Bit wieder gesetzt wird.
Die Funktionen 0-3 können auch über das Setup der Floppy 2000 vom User gesetzt/gelöscht werden. Das Bit 5 kommt nur für die Speedy 1050 in Frage, da es bei Einführung der Quad-Density vom Betriebssystem der Floppy 2000 immer auf 1 gesetzt wird.

Cachespeicher

Dies geschieht automatisch. Leider machte das Schreiben des Cache-Speichers immensen Ärger, die Cachesteuerung wurde Timingabhängig vorgenommen. Durch das neue "Sideselect" (Seitenwahl bei Quad-Density), welches von den Cacheroutinen nicht erkannt wird, wurde teilweise der Cache auf der falschen Diskettenseite geschrieben. Aus diesem Grunde mußte auch dieser Cache-Buffer entfallen. Bei setzen der Bits 0-2 und 6,7 können diese mittels Kommando wieder gelöscht werden. Wird jedoch das Laufwerk vollständig "SLOW" geschaltet kann nur noch über den Ein-/Ausschalter die alte Konfiguration zurückgeholt werden.

Da im SLOW-MODE auch die erweiterte Kommandotabelle, damit auch Kommando $4B, nicht mehr erkannt werden. Da dieses Byte nicht gelesen werden kann, müssen immer alle Bits richtig gesetzt werden. Ich hoffe damit haben Sie nun genug "Handwerkszeug" um Ihre Floppy 2000-II mit allen notwendigen Kommandos zu Versorgen. Sollte noch Bedürfnis an einer Ausführlicheren SIO Beschreibung bestehen, so teilen Sie es bitte mit.

In der letzten Ausgabe hatten wir ja schon einmal über gültige Kommados gesprochen, vor allen Dingen das Kommando $53, Statusabfrage des Laufwerks ist hier immer interressant. Wie Sie dieses Kommando senden dürfte fast klar sein.

Kommen Sie nicht ganz zurecht, schauen Sie sich einmal die Anwendung des Kommdo $3F an. Da die SIO des XL/XE hierfür aber schon "vorbereitet" ist, wird DSKBUFFER auf DSKSTATUS gesetzt.

Dies heißt, es darf kein Buffer für die 4 Byte (kann nicht) angegeben werden. Die Bytes stehen danach ab

DSKSTATUS ($303) zur Verfügung. Von Bedeutung sind hier die Bytes 1+2. Byte 3 enthält den Time-Out Wert beim Formatieren (normal $E0), Byte 4 ist unbenutzt (immer 0).

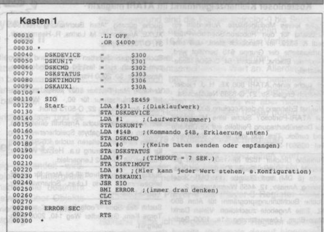
In Byte 1 steht der Laufwerksstatus mit (siehe Kasten 2):

Im 2. Byte stehen Ihnen jede Menge an Informationen bezüglich Track, Sektorbeschaffenheit zur Verfügung. Dieses Statusbyte ist z.B. beim Programmieren von Backupprogrammen (Kopien trotz Kopierschutz) von herausragender Bedeutung.

Die Möglichkeit den Controller WD2793 ganz nach seinen Bedürfnissen zu Benutzen, verleiht der Floppy 2000 seine ganz imensen Fähigkeiten. Aber die Floppy 2000 hat natürlich noch mehr zu bieten, z.B. den Programmspeicher für eigene Floppyroutinen.

Dazu in einer der nächsten Ausgaben mehr. Weitere Merkmale, die Sprungtabelle, einfügen von eigenen Floppykommandos, löschen vorhandener Kommandos oder das ersetzten. Ich hoffe Sie haben wieder etwas dazugelernt und freuen sich schon auf die nächste Ausgabe.

Klaus Peters



Kasten 1

```
00010              .LI OFF
00020              .OR $4000
00030 *
00040 DSKDEVICE    =          $300
00050 DSKUNIT      =          $301
00060 DSKCMD       =          $302
00070 DSKSTATUS    =          $303
00080 DSKTIMOUT    =          $306
00090 DSKAUX1      =          $30A
00100 *
00110 SIO          =          $E459
00120 Start        LDA #$31   ;(Disklaufwerk)
00130              STA DSKDEVICE
00140              LDA #1     ;(Laufwerksnummer)
00150              STA DSKUNIT
00160              LDA #$4B   ;(Kommando $4B, Erklaerung unten)
00170              STA DSKCMD
00180              LDA #0     ;(Keine Daten senden oder empfangen)
00190              STA DSKSTATUS
00200              LDA #7     ;(TIMEOUT = 7 SEK.)
00210              STA DSKTIMOUT
00220              LDA #3  ;(Hier kann jeder Wert stehen, s.Konfiguration)
00230              STA DSKAUX1
00240              JSR SIO
00250              BMI ERROR  ;(immer dran denken)
00260              CLC
00270              RTS
00280 ERROR SEC
00290              RTS
00300 *
```

Kasten 2

```
In Byte 1 steht der Laufwerksstatus mit:

Bit 0:  Command Frame ERROR   - ist gesetzt nach einem ungueltigem Kommando
Bit 1:  Checksum ERROR        - gesetzt nach dem lesen eines defekten Sektors
Bit 2:  Operation ERROR       - gesetzt nach einem erfolglosem
                                Schreibversuch (Put Sektor)
Bit 3:  Write Protect         - gesetzt bei Schreibgeschuetzter Diskette
Bit 4:  Motor on              - geseetzt bei Diskmotor ON
Bit 5:  Double Density        - gesetzt bei Double Density
                                (nur Erweiterte Laufwerke)
Bit 6:  unbenutzt
Bit 7:  Medium Density        - gesetzt bei Medium Density

In Byte 2 steht der Controllerstatus

Bit 0:  Busy
Bit 1:  DRQ
Bit 2:  Lost Data
Bit 3:  CRC Error
Bit 4:  Record not found
Bit 5:  Record Type
Bit 6:  Write Protect
Bit 7:  Not Ready
```







04/1989 by K. BIHLMETER

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Suche leeres Modulgehäuse. Außerdem ein Farbband für den Robotron/Soemtron/Präsident K 6319. Im Handbuch steht, daß eine Farbkassette der Gruppe 615 benötigt wird. Alexander Blacha, Hauptstr. 54, O-5606 Niederorschel.

Ich suche einen ATARI 800 XE. H.-J. Fiedler, Friedrich-Engels-Str. 21, O-8355 Neustadt/Sa.

Wer hat Erfahrung in der Kopplung 800/130 XE mit ATARI-Portfolio? Suche eine Möglichkeit zur Datenübertragung Portfolio auf XE/Diskette und zurück. Tips und Info an S. Waldmann, Tel.: 035601-22873.

Verkaufe Drucker 1029 für 150,-; kaum gebraucht und diverse Spiele (Original) auf Kassette (5 DM) und Diskette (15 DM). Josef Liening, Annastr. 12, 4455 Wietmarschen 2.

Suche Buchführungsprogramm für Atari 800 XL. Bitte Angebote zuschicken. Vielen Dank! Maic Blum, Löwensteinring 11a, 1000 Berlin 47.

Suche alten ATARI 400 und ATARI 800 (guter Zustand) gegen gute Bezahlung. Tel.: 040 - 7352184 (ab 16.30 Uhr).

Lernprogramme für die Unterstufe, Diskette 20 DM-Schein, Weingärtner, Blumenstr. 28, 8201 Obing.

Suche Pole Position auf Modul, Angebote bitte an Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 6445 Alheim 5.

Farbdrucker "Okimate-20" für ATARI XL/XE mit Zubehör für 800,- DM. Peter Pick, Germaniastr. 21, 4250 Bottrop.

Suche: Spiel "Rampage", "The Living Daylights". Adresse: D. Pralle, Nimburger Str. 20, 3057 Neustadt 1, 05032/1316.

Suche: Buch "Die Hexenküche" von P. Finzel; "ATARI 800 XL INTERN" von Eichler/Grohmann; "Programmieren in Maschinen-Sprache mit dem 6502" von M. Dyllong. Tel.: 05032/1316 ab 16 Uhr.

Suche alles für meinen Atari (Spiele, Anwenderprg., PD's, Listings, Bücher, Hardware, Lösungen für Adv., Fonts, Grafiken, usw.). Rainer Muth, Martin-Luther-Str. 26, 7100 Heilbronn.

Suche alte CK-Hefte u. alte AM-Hefte. Gibt es im Kreis Stuttgart einen Club. Suche auch einen PD Tauschpartner. Wer kann mir Assembler oder Maschinensprache lernen. Rainer Muth, Martin-Luther-Str. 26, 7100 Heilbronn.

Verkaufe Sega-Master-System mit 3-D-Brille, Pistole und vielen Spielen. Zusammen für nur 700,- DM. Liste anfordern bei: Kay Hallies, Berliner Str. 7, 2200 Elmshorn, oder telefonisch unter 0412/63989.

Suche günstig "Atari Buchhaltung" für 800 XL/XE. Angebot an: M. Lorms, R.-Herrmannstr. 31, O-7027 Leipzig.

Suche Magazindisketten von Antic und Analog zum Tausch. Habe fast 50 Disk. Bodo Jürss, Amandastr. 50, 2000 Hamburg 36

Verkaufe Atari Drucker 1027 kompl. mit Netzteil, Anschlußschnur für 90,- DM. Wolfgang Köbis, Am Stollberg 22, O-5073 Erfurt.

Wer kann helfen! Suche Anschrift einer Firma, wo man eine 1 Megabyte Speichererweiterung kaufen kann. Im weiteren suche ich Baupläne für Eisenbahnsteuerung u.a. Helmut Weidner, Postfach 86, O-9802 Lengenfeld.

Suche Computerschrott (8-bit Atari) für Ersatzteilgewinnung! Mario Lukas, Scharnweberstr. 118, O-1162 Berlin.

Suche das Spiel "Footballmanager" auf Disk. Torge Kern, Garstedter Weg 140, 2000 Hamburg 61.

Suche preisgünstiges, funktionstüchtiges Zweitlaufwerk (1050 o. XF 551), sowie das Spiel "Last Ninja". Falk Möckel, Schulstr. 1a, O-7401 Windischleuba.

Suche alte CK-Hefte und das Sonderheft 02/86 / 01/85 von Happy-Computer. Jürgen Rickert, Fabrikstr. 58, 8750 Aschaffenburg.

Verkaufe : Orig-Disk mit Anl. Taipei, Summer Games, Zador, Drag, Außerirdischen, Ball-Cracker, Tail of Betalyrae, Quick Ed, Stck 10,-. V. Matzat, Wischhofkoppel 8, 2420 Süsel/Röbel.

Suche Maltafel oder Koala-Pad für Atari XL. Angebote an: Elke Andres, Guerickestr. 39, 1000 Berlin 10.

Verkaufe Sega Master System II m. 4 Spielen 250 DM und ATARI 800 XL m. Floppy .Disk. Kass. Recorder für 700 DM. Steffen Roß, Frankenstr. 13, 8019 Dresden.

Suche Literatur für den Atari XL/XE und alte CK-Hefte, sowie Atari-Magazine. Schreibt an: Mirko Martens, Kantstr. 36, 2000 Hamburg 76.

Verkaufe: Centronics-Interface (Compy-Shop) 50,- DM, ROM-Disk + Eprom-Brenner und 8 Eprom 27C512 für 200,- DM. Torsten Dittmar, Nr. 20, O-6521 Königshofen.

Wer verfügt noch über Ersatzteile für Diskettenstation 1050 und kann die beiden mit I/O-Connectors bezeichneten Buchsen erneuern. Rudolf Klarner, Trojanstr. 6, O-2530 Warneminde

Wer hat Ideen für interessante Scrolleffekte in Turbo-Basic; meldet Euch doch bitte bei mir. Suche außerdem einen Video-Digitizer. René Passier, Hermann-Löns-Str. 4, 8038 Gröbenzell.

Suche deutschsprachige Text- und Grafik-Adventure sowie das Spiel Colonial Conquest auf Diskette. Schreibt an: Mirko Martens, Kantstr. 36, 2000 Hamburg 76.

Suche Kontakt zu anderen XL/XE Usern im Raum Hamburg. Meldet Euch bei Mirko Martens, Kantstr. 36, 2000 Hamburg 76.

Gebe preiswert Datenrecorder XC12 mit Turbotreiber und vielen Kassetten ab. Rüdiger Scholz, Paul-Grüner-Str. 8, O-9561 Zwickau.

Software- und Erfahrungstauschpartner gesucht. Albrecht Niekamp, Arnulfstr. 2, 4000 Düsseldorf 11.

Suche Handbuch und Bedienungsanleitung für Drucker 1025. Wer kann mir helfen bzw. diese Unterlagen kurzzeitig überlassen? Bitte Nachricht oder Angebot an: Alfred Eichhorn, Ritterbachstr. 21, 7170 Schw. Hall, F 0791/52627.

Suche ATARI-Profibuch, ATARI 130XE/800XL (oder auch 600XL/800XL) für Einsteiger. Weber, Amerstorfferstr. 10, 8000 München 90, Tel. 089/6900227.

Hilfe! Ich suche schon seit einiger Zeit "Zybex" und "Drakonus"! Wer kann mir helfen? Peter Dell, In der Klink 32, 6601 Heusweiler.

Suche Orig. auf Disk: Infiltrator, Jewels of Darkness, Zybex, Time and Magik, Ingrid's Back, Knight Orc, Scapeghost, nur komplett mit Anleitung. Angebote an: Gero Quitschalle, Heidenauer Str. 24, O-8017 Dresden.

Suche Kontakt zu ATARI Usern im Raum Hannover. Jens Riesenbeck, Postdamm 11, 3002 Wedemark 1.

Biete LDS-Freezer für 10,- DM. Robert Kern, Warmtal 3, 7945 Langenenslingen, Tel. 07376/708.

Suche Software auf Disk, Cassette und Module. Angebote an: Sascha Hofer, Via cá di Ferro 7, CH-6648 Minusio.

Achtung! Parität! Funktionstüchtigen ATARI 800 (kein XL-Modell) zum Höchstgebot abzugeben. Schriftl. Angebote an Redaktion. Friedrich Zick, Bambergerstr. 18, 6082 Mörfelden.

Suche dringend eine Beschreibung zu AUSTRO-TEXT. Steffen Schneidenbach, Güterweg 78c, O-9305 Crottendorf.

Suche ATARI-Magazin 2/89 oder Bauanleitung für die Joystickerweiterung. Th. Wozniak, Hohe Str. 15, O-4300 Quedlinburg.

Verkauf: 800 XL ohne Netzteil für DM 50,-, 1029 Drucker für DM 100,-. A. Erdelen - Tel. 0251/833394

Verkaufe Originalkassette Mick Race, Master Chess, One Man and his Droid für je DM 15,-. Andreas Müller, Bergstr. 4, O-6316 Stützerbach.

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen 4.2.93

Einführung in die Player Missile Grafik unter Basic

Einführung in die Player Missile Grafik unter Basic - Teil II

Im heutigen Teil erhalten Sie die noch fehlenden Register der PM-Technik. Somit hätten wir dann auch fast den trockenen Teil erledigt. Auch heute werde ich im Anschluß wieder ein kleines Programm vorstellen, das die neu hinzugekommenen Register beinhaltet.

Die fehlenden Register sind das Prioritätsregister und die Kollisionsregister.

Das Prioritätsregister - 623 -

Hier wird festgelegt wer vorrangig behandelt wird. Entschieden wird zwischen PM-Objekten, Hintergrund und Farbe. In manchen Spielen haben Sie bestimmt schon gesehen, wie Ihre Spielfigur einmal über Objekte hinweggleitet oder dahinter verschwindet. Diese Effekte werden mit dem Prioritätsregister festgelegt.

Die Prioritäten werden durch die vier niederwertigen Bits des Registers 623 bestimmt. Für Player und zugehöriges Missile besteht immer die gleiche Rangordnung.

Wenn Sie alle Prioritäten gleichzeitig aktivieren, werden alle Objekte bei einer Überdeckung schwarz erscheinen. Allerdings besteht die Möglichkeit durch geschickten Einsatz der Prioritäten, ein zweifarbiges PM-Objekt zu erstellen.

Kollisionsregister - 53248 bis 53263

Wenn Sie den ersten Teil aufmerksam verfolgt haben, werden Ihnen die oben genannten Adressen bekannt vorkommen. Genau! Die Register für die Bestimmung der PM-Objektbreite wurde bereits abgelichtet.

Wir können in den Adressen 53248 bis 53260 die Breite der PM-Objekte sowie deren horizontale Position festlegen. Mit den vier niederwertigen Bits dieser Register können aber auch die verschiedenen Kollisionen der Objekte abgefragt werden.

Dies bedeutet für uns, daß eine Kollision, durch einen Pokebefehl, nicht erzwungen werden kann. Man würde die Breite der PM-Objekte oder deren Position verändern. Die Kollisionsregister können nur gelesen (peek) werden.

Es gibt vier Arten der Kollision, die wiederum vier Möglichkeiten enthalten:

Player/Missile,

Player/Player,

Player/Hintergrund,

Missile/Hintergrund.

Mit Hintergrund sind die Farben Setcolor-0 bis Setcolor-3 bezeichnet. Um alle möglichen Kollisionen zu registrieren, stehen uns 16 Kollisionsregister zur Verfügung.

Sobald sich zwei PM-Objekte berühren, nehmen ihre Register einen entsprechenden Wert an. Allerdings bleibt der Wert auch bei erneuter Kollision bestehen. Dies bedeutet für uns, daß wir nach jeder Registerabfrage diese wieder löschen müssen. Da wir aber nicht in das entsprechende Register schreiben (Poke) dürfen, gibt es dafür eine spezielle Adresse.

Adresse - 53278 - (Kollisionslöschregister)

Wenn wir in dieses Register irgend einen Wert hineinschreiben werden alle Kollisionsregister gelöscht und wir können wieder neue Kollisionen registrieren.

Die Breite der Player-0 bis Player-3 Register - 53256 bis 53259 -

Beinahe hätte ich vergessen diese Register zu erwähnen, obwohl ich bereits mehrmals darauf hingewiesen habe.

Die normale Breite eines Players entspricht acht Bildschirmspalten. Zu vergleichen ist dies mit einem Objekt, dargestellt in der Grafikstufe 8. Ein Player kann auch in doppelter oder vierfacher Breite dargestellt werden, wenn im zugehörigen Register (siehe Tabelle Teil-1) entsprechende Bits gesetzt werden. Dabei nehmen die einzelnen Bits zwei oder vier Spalten des Bildschirms ein.

Die Breite der Missiles bestimmt die Adresse - 53260 -

Im Gegensatz zum 8-Bit breiten Player ist ein Missile nur zwei Bit breit. Doch besteht auch hier die Möglichkeit es in doppelter oder vierfacher Breite darzustellen. Wie bei den Playern kann ein Bit auch hier mehrere Bildschirmspalten einnehmen. Die Wertetabelle finden Sie ebenfalls in Teil-1.

Der heutige Teil war doch relativ kurz. Im Anhang erhalten Sie noch die fehlenden Register und ein kleines Programm, in dem die Breite und Priorität der Player geändert wird.

Vorschau

Im dritten und warscheinlich letzten Teil gehe ich noch auf die Eigenschaften der Missiles genauer ein, wie man aus ihnen einen fünften Player erstellt und die PM-Objekte mit einem Joystick bewegt. Zum Abschluß werde ich ein kleines Spiel erstellen, in dem alle Register zur Geltung kommen.

Peter Eilert

Register zur Player-Missile-Grafik Teil 2

Register	Kollisionsarten
53248	Missile-0 - Hintergrund
53249	Missile-1 - Hintergrund
53250	Missile-2 - Hintergrund
53251	Missile-3 - Hintergrund
53252	Player-0 - Hintergrund
53253	Player-1 - Hintergrund
53254	Player-2 - Hintergrund
53255	Player-3 - Hintergrund
53356	Missile-0 - Player
53257	Missile-1 - Player
53258	Missile-2 - Player
53259	Missile-3 - Player
53260	Player-0 - Player
53261	Player-1 - Player
53262	Player-2 - Player
53263	Player-3 - Player

Folgende Bit werden gesetzt bei möglichen Kollisionen:

Dezimal	Objekt und Hintergrund Bit	Kollision
0		keine Kollision
1	0	Setcolor-0
2	1	Setcolor-1
4	2	Setcolor-2
8	3	Setcolor-3

Dezimal	Objekt und Player Bit	Kollision
0		keine Kollision
1	0	Player-0
2	1	Player-1
4	2	Player-2
8	3	Player-3

Programmbeschreibung :Playerinit

Ich glaube die Erklärung dieses Programms dürfte sich erübrigen, da es sich nur in der Stringdimensionierung und den Playerdaten, zu dem Programm aus Teil1, geändert hat.

Programmbeschreibung: UFO.TBA

In diesem kleinen Programm möchte ich Ihnen zeigen, wie man durch geschickten Einsatz von zwei Playern, verändern von Farben, Playerbreite und Prioritäten tolle Effekte erzielen kann. Die zwei PLayer, ergeben zusammen ein zweifarbiges UFO. Der erste Player stellt das Objekt dar, der zweite Player erzeugt durch seine schnell wechselnden Farben einen drehenden Effekt des Objektes.

Das UFO soll einen Planeten umkreisen. An den

Prioritaetsregsiter Adresse - 623 -

Dezimal	Bit	Prioritaeten
1	0	Player-0 vor: Player-1 -2 -3 ; Setcolor-0 -1 -2 -3 Player-1 vor: Player-2 -3 ; Setcolor-0 -1 -2 -3 Player-2 vor: Player-3 ; Setcolor -0 -1 -2 -3
2	1	Player-0 vor: Player-1 -2 -3 ; Setcolor-0 -1 -2 -3 Player-1 vor: Player-2 -3 ; Setcolor-0 -1 -2 -3 Setcolor-0 vor: Player-2 -3 ; Setcolor-1 -2 -3 Setcolor-1 vor: Player-2 -3 ; Setcolor-2 -3 Setcolor-2 vor: Player-2 -3 ; Setcolor-3 Setcolor-3 vor: Player-2 -3 Player-2 vor Player-3
4	2	Setcolor-0 vor: Setcolor-1 -2 -3 ; Player-alle Setcolor-1 vor: Setcolor-2 -3 ; Player-alle Setcolor-2 vor: Setcolor-3 ; Player-alle Setcolor-3 vor allen Playern
8	3	Setcolor-0 vor: Setcolor-1 -2 -3 ; Player-alle Setcolor-1 vor: Setcolor-2 -3 ; Player-alle Setcolor-2 vor Setcolor-3 Player-0 vor: Player-1 -2 -3 ; Setcolor-2 -3 Player-1 vor: PLayer-2 -3 ; Setcolor-2 -3 Player-2 vor: PLayer-3 ; Setcolor-2 -3 Player-3 vor Setcolor-2 -3
16	4	Zusammenschluss aller Missiles zum 5. Player
32	5	Farbueberdeckung der Player-0 - Player-1 oder Player-2 - Player-3

Randpunkten des Planeten wird die Playerbreite verändert. Dies gibt kurz den Effekt der räumlichen Tiefe. Gleichzeitig werden die Prioritäten verändert und das UFO verschwindet hinter dem Planeten und fliegt zurück. Wenn Sie es nicht glauben, dann entfernen Sie die Füllroutine aus dem Programm. Um dem Ganzen noch eins aufzusetzen wird noch ein bißchen Spacesound eingefügt, der den Bewegungen im Vorder- oder Hintergrund in der Lautstärke angepaßt wurde. Die Player werden nur horizontal bewegt. Dafür müssen die horizontalen Positionsregister 53248 und 53249 mit der entsprechenden Bildschirmposition beschrieben werden. Es findet also keine Bitverschiebung in der PM-Tabelle statt. Der Bewegungsablauf wird über einfache For/Next Schleifen gesteuert. Am Ende des Programms werden die Player in eine unsichtbare Position geschoben und der reservierte Speicher gelöscht. Dies erspart Ihnen den Druck auf die Reset-Taste.

Auf eine zeilengenaue Programmbeschreibung habe ich diesmal verzichet, damit Sie sich mit dem Programm auseinandersetzen und anhand Ihrer Registerbeschreibungen nun den Ablauf selbst erarbeiten.

Viel Spaß wünscht Peter Eilert

Player Missile

PLAYERINIT

```
10 REM Player-Missile-Kurs
20 REM Teil 2 AtariMagazin
30 REM 1992
40 REM Sprache:
50 REM Turbo Basic XL
60 REM Programm:PLAYERINIT
70 REM Erstellt Playerdatei
80 REM
90 REM Peter Eilert
100 ------------------------------
110 GRAPHICS %0
120 DIM PLAYER$(20)
130 FOR I=%1 TO 20
140   READ D
150   PLAYER$(I,I)=CHR$(D)
160 NEXT I
170 REM Playerdaten in
180 REM String einlesen
190 ------------------------------
200 DATA 24,24,60,0,0,255,255,126,36,0
210 DATA 24,0,60,126,255,0,0,0,24,24
220 ------------------------------
300 OPEN #%1,8,%0,"D:PLAYER.DAT"
310 BPUT #%1,ADR(PLAYER$),20
320 CLOSE #%1
330 REM Playerdaten werden auf
340 REM Diskette  gespeichert.
350 ------------------------------
400 END
```

Programm: UFO.TBA

```
10 REM ******************************
20 REM * Player Missile Kurs Teil2 *
30 REM *   fuer AtariMagazin        *
40 REM * Programm:       UFO.TBA    *
50 REM * Sprache : Turbo Basic XL   *
60 REM * von Peter Eilert           *
70 REM ******************************
80 POKE 106,PEEK(106)-16:GRAPHICS 31
90 DIM P0$(10),P1$(10)
100 P0$(10)=" ":P1$=P0$
105 POKE 708,114:POKE 709,122
110 ------------------------------
120 EXEC PLAYER-LADEN
130 ------------------------------
140 EXEC GRAFIK-BAUEN
150 ------------------------------
160 POKE 54279,PEEK(106)
170 PMTAB=(PEEK(106)*256)
180 POKE PMTAB,%0
190 MOVE PMTAB,PMTAB+%1,2047
200 P0=PMTAB+1024:P1=PMTAB+1280
210 MOVE ADR(P0$),P0+80,10
220 MOVE ADR(P1$),P1+80,10
230 POKE 559,62
240 POKE 53277,%2:POKE 623,%1
250 POKE 53256,%1:POKE 53257,%1
260 POKE 704,158:POKE 706,60
270 ------------------------------
280 REM Jetzt kommt Bewegung ins Spiel
290 ------------------------------
300 SOUND %0,10,4,%2
310 FOR H=%0 TO 55
320   IF H=35
330     SOUND %0,10,4,4
340   ENDIF
350   POKE 705,52:PAUSE %1
360   POKE 53248,H:POKE 53249,H
370   POKE 705,124:PAUSE %1
380 NEXT H
390 ------------------------------
400 REM Vor und zurueck
410 FOR C=%0 TO %1
420   POKE 623,%1:A=%0
430   FOR H=55 TO 180
440     POKE 53248,H
450     POKE 53249,H
460     POKE 705,124
470     IF H>179
480       FOR A=180 TO 54 STEP -%1
490         POKE 53248,A
500         POKE 53249,A
510         POKE 705,52
520         PAUSE %1
530         IF C=%0
540           POKE 623,8
550         ENDIF
560         SOUND %0,10,4,4
570         IF A=177 AND C=%0
580           POKE 53256,%0:POKE 53257,%0
590         ELSE
600           IF H>179 AND C=%1 THEN EXIT
610           IF A<58
620             POKE 53256,%1
630             POKE 53257,%1
640           ENDIF
650         ENDIF
660         POKE 705,124:H=180
670       NEXT A
680     ENDIF
690     PAUSE %0:SOUND %0,10,4,6
700     POKE 705,52:PAUSE %0
710   NEXT H
720 NEXT C
730 SOUND %1,10,8,14:PAUSE 30
740 FOR H=70 TO 52 STEP -%1
750   POKE 704,H:POKE 705,180+H
760   PAUSE %1
770 NEXT H:PAUSE 20
780 FOR H=179 TO %0 STEP -%1
790   IF H<100
800     POKE 53256,%0:POKE 53257,%0
810   ENDIF
820   SOUND %1,H,8,14
830   POKE 53248,H:POKE 53249,H
840 NEXT H
850 GO# ENDE
860 ------------------------------
870 PROC PLAYER-LADEN
880 ------------------------------
890   OPEN #%1,4,%0,"D:PLAYER.DAT"
900   BGET #%1,ADR(P0$),10:BGET #%1,
      ADR(P1$),10
910   CLOSE #%1
920 ENDPROC
930 ------------------------------
940 PROC GRAFIK-BAUEN
950 ------------------------------
960   COLOR %2:CIRCLE 77,90,60,80:
      COLOR %1:PAINT 80,12
970 ENDPROC
980 ------------------------------
990 # ENDE
1000 ------------------------------
1010 FOR C=%0 TO %3:POKE 53248+C,%0:NEXT C
1020 SOUND
1030 POKE 106,192:GRAPHICS %0
1040 End
```

Neue Public Domain

Bitte beachten Sie unser PD-SUPERANGEBOT auf der Seite 47

Neue Preise: "Die Menge macht's"

PD-Ecke von Ulf Petersen

Winterzeit ist Public Domain Zeit. Aus diesem Grunde haben wir für Euch wieder einmal einige leistungsfähige PD-Disketten ausgesucht. Viel Spaß dabei !!!

HUMAN BODY

Wollten Sie schon immer einmal mehr über den menschlichen Körper erfahren? Dieses Programm stellt vor allem für Kinder ein ideales Lernprogramm über diesen dar. Gut erklärt und bebildert wird hier beispielsweise der Weg der Nahrung durch den menschlichen Körper erklärt, wobei



für jedermann verständlich die Einzelheiten erklärt werden. Selbstverständlich ist das Programm auch einfach zu handhaben.

Best.-Nr. PD 194 DM 7,-

TODESLABYRINTH

Ein Text-Adventure, bei dem die Antworten vorgegeben sind, wobei Sie die richtige Antwort bzw. den richtigen Schritt erst einmal herausfinden müssen. Sie sind gefangen in einem Labyrinth

LABYRINTH DES TODES

und werden von fast allem verfolgt, was irgendwie einmal in der Gruselandschaft bekannt geworden ist. Die Chance zu überleben ist zwar gering, aber was tut man nicht alles, wenn man noch wenigstens einen Funken Hoffnung hat ?!

Best.-Nr. PD 195 DM 7,-

HEXEN MÜSSEN BRENNEN

Ebenfalls ein weiteres Textadventure, das aber im Rollenspiel-Bereich angesiedelt werden muß. Im wahrsten Sinne des Wortes haben Sie hier den Teufel im Nacken, denn dieses Text-Abenteuer mit Rollenspiel-Elementen entführt Sie direkt in die wahrhaft gleißende Glut der Hölle.

Best.-Nr. PD 196 DM 7,-

SCREEN PRINT

Ein komfortables Programm zum Ausdrucken von Bildern, welches mit einer 155 Sektoren starken Anleitung auf Diskette ausgeliefert wird. Ist nicht schon allein dieses ein Maß für die Qualität, so gilt es desweiteren auch zu erwähnen, daß folgende Druckertypen von diesem Programm aus den Niederlanden unterstützt werden: EPSON komp., OKIMATE, BIG BLUE PRINTER und STAR NP10. Wer im Besitz von einem dieser Druckertypen ist, sollte dieses Programm nicht säumen.

Best.-Nr. PD 197 DM 7,-

DRUCKER PROGRAMME

Wer im Besitz eines EPSON komp. Druckers ist - und wer ist das nicht - der wird sich mit Sicherheit über diese PD-Diskette freuen, denn mit insgesamt 14 Programmen bzw. Utilities rund um den Drucker ist für reichlich Unterstützung gesorgt. Unter den Programmen befinden sich Utilities wie 2-Spalten-Druck, Label-Drucker, einfacher Screen-Dump etc. teilweise in mehreren Ausführungen zur Auswahl.

Best.-Nr. PD 198 DM 7,-

THE WORKS DTP

Ja, Sie haben richtig gelesen. THE WORKS DTP ist ein DTP-Programm aus den USA, das im Public-Domain Bereich seinesgleichen sucht. Es reicht qualitätsmäßig natürlich nicht an den WASEO-Publisher oder den



PD-HIGHLIGHTS

NEWSROOM heran, hat aber dennoch Funktionen, mit denen man zu diesem Preis einiges anzufangen weiß. So kann man zwischen 1- oder 2-Spalten Druck wählen oder gar eine Grafik einsetzen. Grundbedingung ist natürlich der Besitz eines EPSON-komp. Druckers, bestenfalls eines STAR-Druckers. Wer nur in den DTP-Bereich einmal reinschnuppern möchte, für den ist THE WORKS DTP mit Sicherheit eine willkommene Einstiegshilfe.

Best.-Nr. PD 199 DM 7,-

C-64 SHOW

Bestimmt haben Sie schon einmal von legendären Klassikern wie THE LAST NINJA etc. gehört, die zwar mal für die Umsetzung auf den XL/XE vorgesehen waren, aber letztendlich doch nicht konvertiert wurden. Mit



Hilfe dieser Show können Sie wenigstens in den Genuß einiger weiterer Titelbilder von diesen Programmen kommen. Anschauen und genießen !

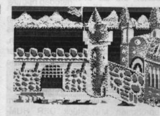
Best.-Nr. PD 200 DM 7,-

SOUNDMONITOR V1.2

Auch die Musik-Freunde unter uns kommen dieses Mal wieder auf die



Kosten. Der SOUNDMONITOR von Torsten Karwoth weiß in diesem Programm-Genre mit Sicherheit zu überzeugen. Zwar bietet dieser nicht die Möglichkeit Samples einzubinden, aber dafür ist seine Bedienungsfeldanordnung auch anders aufgebaut.



Angelehnt ist dieser Editor an ein weitbekanntes Programm im AMIGA-Bereich. Die Noten, Veränderungen und Lautstärken werden hier im Text- bzw. Notenformat (z.B. C-3) eingegeben. Der Editor an sich ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt, so gibt es u.a. einen Equalizer, ein Menü-Feld (Laden, Speichern etc.) usw. Alle für ein Musikprogramm notwendigen Belange werden Sie bei diesem Programm wiederfinden. Selbstverständlich werden auch einige Musik-Stücke mitgeliefert wie



AXEL F oder FOFT (mein persönlicher Favorit !) etc. Wer mit Musik arbeiten möchte, auf Samples und eine komfortable Benutzeroberfläche wie beim BLACK MAGIC COMPOSER verzichten kann und sich für die Welt der Musik allgemein interessiert, für den ist der SOUNDMONITOR mit Sicherheit empfehlenswert.

Best.-Nr. PD 201 DM 7,-

ALSO, DAS WOARS MOL WIEDER, NECH ??!!

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

News

DISK-LINE 20

Hier kommt wieder die Softwarebombe mit einer Explosion an guter Software: Die **MOVEMENT-Demo** dürfte nicht nur Demo-Fans gefallen, denn hier wird wirklich eindrucksvoll demonstriert, wieviel man gleichzeitig bewegen kann!

Die **W.S.W.U.F.-Demo** zeigt hingegen nacheinander drei schöne Bilder mit Music und Scrollern dazu! Wer seinen ATARI zur Digitalanzeige nutzen will, kann dies mit **DIGITALUHR** tun: Hier kommen die Zahlen ganz groß auf Ihren Bildschirm! Toll ist auch die **SCHALLPLATTENVERWALTUNG**, in der sogar Windows eingesetzt werden und die wirklich viele Funktionen bietet!

```
S C H A L L -- P L A T T E N
       S A M M L U N G

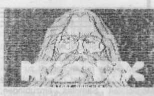
--------------------------------
*** H a u p t -- M e n u e ***
--------------------------------

Plattenkartei anlegen........= 1
Plattenkartei ergaenzen......= 2
Plattenkartei zeigen.........= 3
Plattenkartei drucken........= 4
Plattenkartei sortiert druck.= 5
bestimmte Platte suchen......= 6
Korrektur von Platten........= 7
ENDE des Programmes..........= 8

Bitte waehlen Sie! 1
```

Haben Sie es manchmal schwer, eine Entscheidung zu treffen? Mit unserer **ENTSCHEIDUNGSHILFE** dürfte es ein bißchen leichter werden! Der Zufall wählt hier grafisch und in Prozent, wieviel dagegen und dafür spricht. Das ganze können Sie sich auch auf dem Drucker ausgeben lassen.

Achtung Geschicklichkeitsspieler! In **MAGIC FIRE** müssen Sie Schätze stehlen, ohne sich dabei von den magischen Feuern erwischen zu lassen! Und in STRAUSSENKAMPF heißt es, so lange wie nur möglich oben in der Luft zu bleiben, damit der Gegner möglichst schnell den Boden der Tatsachen erreicht... Wenn Sie aber mehr ACTION mögen, kriegen Sie mehr als genug davon in **DEMON BIRDS**, wo Sie sich nicht nur gegen eine Menge geflügelter Urviecher verteidigen, sondern auch herabfallenden Meteoriten ausweichen müssen - da hilft nur ballern und springen, was das Zeug hält!



Wollen Sie nun eine Pause einlegen, sollten Sie die **SPRINGBALLDEMO** ausprobieren. Hier kann man nämlich durch Eingabe zweiter Werte den Springkurvenverlauf eines Balles nach Höhe und Weite beeinflussen, er kann immer niedriger oder höher steigen oder immer in gleicher Höhe springen, ganz wie Sie es bestimmen

Und auch die Musiker werden wieder bedient: Die Computerversion vom berühmten Musikstück **DER HUMMELFLUG** wird mit Farbregisterbeeinflussung akustisch und visuell abgespielt! Und zum Schluß können Sie sich noch die **Demo von MYSTIX 2** ansehen und einen Eindruck von den Neuerungen im Gegensatz zum ersten Teil kriegen! Also, mit dieser Software wird Computern wieder zum Vergnügen, deshalb unbedingt sofort besorgen!

Best.-Nr. AT 246 DM 10,-

ENRICO II

!!! PRODUKTINFORMATION !!!

Von dem Smash-Hit ENRICO, das dem bekannten Mario Bros. und Great Giana Sisters nachempfunden ist, gibt es nun auf Grund der großen Nachfrage den Nachfolger ENRICO II !!! Er kann mit folgenden Features aufwarten :

- Multidirektionales Scrolling !
- über 150 neue Screens !
- Spitzensound !
- Viele neue Level und Grafiken !
- Neues Paßwortsystem !
- Abspeicherbare High-Score Liste !
- Editor zum Erstellen eigener Level !

Das alles und noch viel mehr bietet Ihnen dieser Winter-Mega-Hit !

Best.-Nr. AT 247 DM 24,90

Bismarck

Eine Simulation auf hoher See von Datasoft

Entdecken Sie die Geschichte der BISMARCK. Die Kanonen dieses Schiffes waren so gewaltig, daß man mit ihnen große Ziele noch auf Meilen treffen konnte. Mit einer so enormen Feuerkraft gehörte das Meer lange diesem Schiff.

Kann England die Bismarck noch stoppen? Echt-Zeit Aktion mit variabler Geschwindigkeit und verschiedenen Leveln, das sind die Highlights. Wenn es zum Kampf kommt, kontrollieren Sie die Luftraketen und die schweren Geschütze. Feuern Sie Torpedos ab und managen Sie die Schadensmeldungen.



Mit der Option entweder die königliche Flotte oder die berühmte BISMARCK zu kontrollieren, bietet diese Simulation eine Kombination aus Strategie und Abenteuer. Das Schicksal der BISMARCK liegt in Ihren Händen.

Best.-Nr. RP 24 DM 39,80

ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

Decision in the Desert

Die Entscheidung in der Wüste

Sie haben das Kommando in Nordafrika 1940 bis 1942. Erleben Sie die Spannung von einen der größten historischen Ereignisse. Der Kampf um El Alamein bei Dusk am 24. Oktober 1944 ist eines dieser Ereignisse.



Decision in the Desert ist ein historisch schnelles und reales Simulationspiel mit farbenreichen animierten Grafiken und viel Sound. Lernen Sie, wie man in Minuten Panzer, Artillerie, Luftunterstützungen und Kampfeinheiten befehligt. Kommandieren Sie die Armeen auf beiden Seiten oder gegen zwei gegnerische Generäle. Der Computer achtet auf die Einhaltung der Regeln!

Best.-Nr. RP 25 DM 39,80

Loderunner

Ein Dieb auf Schleichwegen

Ihre Feinde haben das englische Königsgold gestohlen. Gerade eben haben Sie den geheimen Ort entdeckt, an dem die Räuber ihre Schätze horten. Ihre Aufgabe ist es nun, jeden der 75 verschiedenen Untergrund-Level zu durchstöbern, den Wächtern auszuweichen und jedes Teil des Schatzes einzusammeln.

Rennen, springen, klettern und bauen Sie Ihren Weg durch die labyrinthartigen Katakomben. So schnell werden Sie garantiert nicht die Lust an diesem Klassiker verlieren, denn ein eingebauter Editor erlaubt es Ihnen, eigene Level zu erstellen.

Best.-Nr. RP 26 Modul DM 29,80

Chessmaster 2000

Schach für den XL/XE

Chessmaster 2000 ist das wohl beste Schachprogramm weltweit für den Atari XL/XE - und das freundlichste! Es kann auf eine Eröffnungsbibliothek von 71000 zurückgreifen!

Während des Spiels entwickelt das Programm Kombinationen von klassischer und moderner Strategie. Um seine Züge zu berechnen, verwendet das Programm die neuesten und besten Algorithmen überhaupt.

Chessmaster 2000 ist der perfekte Gefährte für jeden Schachmeister, Anfänger und Fortgeschrittenen aller Altersklassen und Fähigkeiten. Erstaunliche 3D-Perspektiven (2D optional), 12 Schwierigkeitsgrade, Trainingsmodus, Hilfe-Funktion, Schachuhr und andere grandiose Features werden geboten.

Best.-Nr. RP 27 DM 59,80

3 tolle Programme

☞ Mystik 2

☞ Taam

☞ GTIA MAGIC

bei

Power per Post

NEW ANIMATION STATION

Maltafel für den ATARI XL/XE

Darauf haben viele lange gewartet! Dank unserer internationalen Kontakte ist es uns jetzt wieder gelungen, eine Maltafel für den ATARI anbieten zu können.

Um nichts in der Welt möchte man den Komfort wieder missen, wenn man einmal mit der Maltafel gearbeitet hat. Ein einzigartiges Mal- und Gestaltungs-Tool. Kreieren Sie Zeichnungen mit einer Berührung des Zeichenstiftes auf der Maltafel - wie die Profis.

Die DesignLab Software ermöglicht es Ihnen, schwarze, weiße oder farbige Punkte, Linien, Ovale, Kreise, Quadrate, Kisten oder vorgegebene und freie Formen zu generieren. Zeichnen Sie freihändig oder wählen Sie eine der vorgegebenen Formen. Kombinieren Sie Texte und Grafiken. Um feine Details zu ändern, können Sie Teile des Bildes vergrößern.

Geliefert werden die Maltafel, der Zeichenstift, eine umfangreiche Anleitung, Software und viele vorgefertigte Grafiken.

LIMITIERTER VORRAT! ORDERN SIE NOCH HEUTE!!!

Achtung: Auf die Maltafel gibt es keinen Rabatt

Best.-Nr. AT 248 DM 298,-

Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196 DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197 DM 16,-



Tolle Weihnachtsangebote

gültig bis zum nächsten ATARI magazin

PD-Diskette jeweils DM 7,-

Und jetzt kommt der Hammer

6 PD-Disketten nur DM 33,-

11 PD-Disketten nur DM 55,-

16 PD-Disketten nur DM 77,-

Maltafel: ANIMATION STATION

+

3 PD-Disketten

Best.-Nr. WAT 248 DM 298,-

1 MB Super-Megaram

+

3 PD-Disketten

Best.-Nr. WAT 245 DM 199,-

Neues DTP-Programm

ATARI DESKTOP

zum Weihnachtspreis

von nur DM 39,-

Best.-Nr. WAT 249 DM 39,-

Unglaublich, aber WAHR - PD-Disketten frei

FREE!

Zu **jedem** Artikel, den Sie aus der unteren Liste bestellen, können Sie sich **jeweils** eine **Gratis-PD-Diskette** aussuchen!!!

Bitte geben Sie bei einer Bestellung aus dem Weihnachtsangebot bei der Bestellnummer immer das W (WAT) mit an. So wissen wir, daß es sich hierbei um dieses Angebot handelt. Die kostenlosen PD-Disketten schreiben Sie bitte auch auf die Bestellkarte.

Artikel	Best.-Nr.	Preis	Artikel	Best.-Nr.	Preis
Soundmaschine	Best.-Nr. WAT 1	DM 24,90	Alptraum	Best.-Nr. WAT 25	DM 19,80
Der leise Tod	Best.-Nr. WAT 26	DM 19,80	Rubberball	Best.-Nr. WAT 83	DM 24,-
"C"-Simulator	Best.-Nr. WAT 80	DM 19,90	Glaggs it!	Best.-Nr. WAT 104	DM 19,90
Shogun Master	Best.-Nr. WAT 107	DM 24,90	Außerirdischen	Best.-Nr. WAT 148	DM 24,80
Videofilmverwalt.	Best.-Nr. WAT 151	DM 19,90	Gigablast	Best.-Nr. WAT 162	DM 29,80
Logistik	Best.-Nr. WAT 170	DM 29,80	Phant. Journey I	Best.-Nr. WAT 173	DM 24,80
Mega-Font-Texter	Best.-Nr. WAT 182	DM 29,80	Monster Hunt	Best.-Nr. WAT 192	DM 29,80
Laser Robot	Best.-Nr. WAT 199	DM 29,80	Ph. Journey II	Best.-Nr. WAT 203	DM 24,80
Mystik 2	Best.-Nr. WAT 218	DM 24,-	TAAM	Best.-Nr. WAT 219	DM 29,-
GTIA Magic	Best.-Nr. WAT 220	DM 29,-	Minesweeper	Best.-Nr. WAT 222	DM 16,-



ATARI DESKTOP

Noch ein DTP-Programm, werden jetzt viele sagen. Und wieder eins, das nur ein GRAPHICS 8-Bild-schirm... Aber halt!!!

WYSIWYG

Mit diesem Programm haben Sie nun, wie bei den großen Rechnern, die Möglichkeit, eine gesammte DIN-A4-Seite zu verwalten und zwar im vollen WYSIWYG-Prinzip (What You See Is What You Get).

Tolle Fonts

Die Bildgestaltung erfolgt nicht, wie sonst meistens üblich, nur mit 8*8-Fonts, sondern die Palette geht von besagten Minifonts bis zu schwungvollen oder zierlichen Megafonts. Die gesamte Gestaltung des Programms, die Steuerung der Funktion, das alles erinnerte mich sehr an ein bestimmtes DTP-Programm auf meinem MEGA ST. Bevor ich anfing, mit einem ST zu arbeiten, nutzte ich nur DESKTOP ATARI auf meinem XL.

Superfotos

Die Texte werden ganz professionell in einer DIN-A4-Übersicht in Textboxen abgelegt, wie es bei Profi-DTP-Programmen üblich ist. DESKTOP ATARI besteht aus mehreren Teilen. So gibt es einen tollen Teil, in dem man seine Seite mit Superfotos versehen kann. Und diese Fotos sind alle von größeren Rechnern übertragen, und auf diesen sind die Grafiken zum größten Teil abgescannt.

Grafikeditor

Diese oder andere Ausschnitte der Seite können gespiegelt, invertiert oder anderweitig bearbeitet werden. Außerdem wird ein leistungsfähiger Grafikeditor mitgeliefert, dessen grafische Benutzeroberfläche beispielhaft ist.

Außerdem werden eigene Grafikroutinen verwendet, die Funktionen sind also entsprechend schnell. Funktionen, wie Zoom, UNDO, Hilfsraster, Airbrush oder frei definierbare Füllmuster, gehören selbstverständlich dazu.

Textgestaltung

Was die Textgestaltung angeht, die ist für einen Rechner dieser Größenordnung ebenfalls einzigartig. So läßt sich der Text beispielsweise um eine Grafik herum formatieren. Schon vorhandene Grafiken werden dadurch nicht beeinträchtigt.

Der Text kann rechts- oder linksbündig, zentriert, oder im Blocksatz ausgegeben werden. Außerdem läßt sich der Buchstaben-, Wort- oder Zeilenabstand beliebig einstellen. Auch der Zeichensatz kann innerhalb einer Textbox gewechselt werden und mit den 80 Zeichensätzen in verschiedenen Formen und Größen, die mitgeliefert werden, ist es möglich, so ziemlich jede Idee zu verwirklichen.

Entspannung

Und wer vom vielen Arbeiten mit DESKTOP ATARI müde geworden ist, der kann sich mit einem Spiel nach Teletennismanier vergnügen. Es kann gegen den Computer oder zu zweit gespielt werden. Die Grafik gehört zur absoluten Spitzenklasse. Hier war übrigens der selbe Grafiker am Werk, der auch die vielen Grafiken für das Super-PD-Spiel "LOADED BRAIN" entworfen hat.

Eigenes DOS

Wem das noch nicht reicht: Das ganze Programm arbeitet mit einem eigenen DOS, welches es möglich macht, den Speicherplatz der Diskette optimal zu nutzen.

Eine mediumformatierte Diskette hat hier 1024 freie Sektoren. Außerdem werden die kompletten, doch recht speicherintensiven Seiten gepackt abgespeichert. Wer nun Bedenken zur Kompatibilität zu anderen DOS-Arten hat, der kann beruhigt werden. Es wird ein Hilfsprogramm mitgeliefert, das es möglich macht, Dateien vom BIBO-DOS / DOS 2.5 und Kompatible zum HBSF-DOS oder umgekehrt zu konvertieren.

Drucker

Nun warten Sie warscheinlich noch auf die Nachricht, für welchen Drucker dieses Programm konzipiert ist. Es ist möglich, fast jeden Drucker anzupassen! Lediglich bei 24 Nadeln (Epson LQ) hatte ich Schwierigkeiten, wie man an der Testseite erkennen kann. Das liegt daran, weil die Druckroutine bei einen 24-Nadeldrucker über die 9-Nadelemulation läuft. Bei jedem 9-Nadeldrucker sind die Ergebnisse super!

Aber ich besitze nun einmal nur einen Atari 1029 und einen Epson LQ. Übrigens, die Anpassung für den 1029 und den Präsident 6320 wird mitgeliefert. Die Druckergebnisse auf unserem guten, alten 7 Nadler können sich wirklich sehen lassen. Und nun die tolle Nachricht: Es ist keine RAM-Disk von Nöten. 64K reichen vollkommen aus!!

Fazit

Also, wenn Sie mich fragen: Ich bin begeisterter DTP-Anwender. Wenn auch Sie das sind, so sollten Sie sich dieses Programm, das auf 3 Disketten verteilt ist, sofort zulegen, es würde Ihnen sonst ein absolutes Spitzenprodukt entgehen, für das es auch so leicht keine Konkurenz geben wird. Stefan Heim (STH)

Best.-Nr. AT 249 DM 49,-

Hier ein kleiner Beispieltext!

Das ist also ein kleiner Demotext von DESKTOP ATARI. Die Arbeit mit diesem Programm macht wirklich viel Spass. Es stehen 80 professionelle Zeichensatze und zahlreiche hochqualitative Photos. Auf diesem Blatt befinden sich 2 von ihnen, die mir besonders gefallen haben. Vom Prinzip ist es nur 2/3 Photo, denn auf einem konnen sich durchaus mehrere Objekte befinden. Hier waren z.B. 3 Autos darauf. Da habe ich diegenommen, die mir am besten gefallen haben.



ATARI magazin - Disassembler 1.1

The Disassembler v1.1

Neues an Anwendersoftware ist der Diassembler v1.1 von Wosfilm, welcher von Top-Soft vertrieben wird und nun auch bei Power Per Post erhältlich ist. Ein Disassembler ist, um gleich zu erklären um was es sich handelt, ein Programm, welches die fertig compilierten Maschinensprache-Files wieder in ihren Ursprungszustand, sprich den Assemblercode, zurückzusetzen. Es kann alles decompiliert werden, so z.B. Turbo-Basic oder auch ein Dos oder ein Spiel usw., die Möglichkeiten sind enorm.

Das Problem bisher war, daß nahezu alle auf dem Markt erhältlichen Disassembler nicht die wahrsten waren. Mal fehlte es an Benutzerkomfort, dann wurde wieder nur Mist übersetzt, die Reihe liese sich endlos fortsetzen. Dies dachte sich auch der Programmautor und schuf seinen eigenen Disassembler, der dazu in der Lage ist, nahezu jedes Programm in einen MAC/65-Code oder in das ATMAS II-Format zu bringen.

Der Disassembler hat eine Benutzeroberfläche, die mit Fenstern arbeitet und mit der Tastatur komfortabel gesteuert wird. Dieses Programm unterstützt zudem die Laufwerke 1-8, sodaß freies arbeiten möglich ist. Es existieren die Punkte INPUT, OUTPUT, SETUP, DISASSEMBLE und DOS. Klickt man eines dieser Worte an, dann erscheint ein Untermenü. Hier folgt nun eine kleine Erklärung zu den einzelnen Punkten:

INPUT FILE: Hier kann man entweder aus der Directory ein File anwählen, den Input-Filenamen festlegen oder ein File analysieren.

Mit Analyse wird das angewählte Programm dann durchlaufen und alle Speicherbereiche, die dieses Programm belegt, werden auf dem Schirm angezeigt. Vorteil ist eben, daß nicht unbedingt der Filename per Hand eingegeben werden muß, sondern man ihn bequem in der Directory anklicken kann.

INPUT SECTORS: Der Vorteil dieses Disassemblers ist es, daß nicht nur Files in ihren Ursprungszustand versetzt werden können, sondern auch einzelne Sektoren, auch wenn man hier schon mehr zu arbeiten hat. Zuerst kann der Anfangssektor eingegeben werden, dann muß noch die Anzahl der zu lesenden Sektoren eingegeben werden. Zudem muß noch angegeben werden, wohin in den Speicher das disassemblierte gelegt werden soll.

Zudem gibt es noch einen Menüpunkt, mit jenem man zwischen einfacher und doppelter Dichte der Sektoren wählen kann. Der letzte Unterpunkt bestimmt, wieviel Bytes des Sektors verwendet werden sollen.

OUTPUT: In diesem Menü wird festgelegt, wie das disassemblierte ausgegeben werden soll. Zur Verfügung stehen Bildschirm, Drucker oder das ganze gleich auf Diskette zu bringen. Letzteres ist aber nur zu empfehlen, wenn entweder eine zweite Floppy oder eine Ramdisk vorhanden ist, da nicht auf derselben Floppy gespeichert werden darf.

SETUP: Hier werden die letzten Feinheiten eingestellt. Man kann wählen, wie schon erwähnt, zwischen dem Atmas II - und MAC/65-Format. Beim MAC/65 muß man zudem noch die Zeilennummer miteingeben, an der das Programm beginnen soll.

Und jetzt der Hammer: Sogar Labels sind möglich! Allerdings natürlich nicht wie man sie vielleicht gewohnt ist, sondern ganz einfach steigende; anders schien mir dies auch nicht zu realisieren. Die Labels sehen dann folgendermaßen aus: AA0, AA1 und usw. bis hin zu ZZ9.

Laut Anleitung sind in einem Programm bis zu 6760 Labels möglich, was eine ganz schöne Menge ist. Ausserdem kann in diesem Menü auch noch gewählt werden, ob die illegalen Op-Codes weggelassen werden oder ebenfalls implediert werden sollen.

Allerdings wird im Programm dann ein Vermerk geschaffen, zusammen mit der Bitfolge, da weder Atmas noch Mac illegale Op-Codes verstehen. Der Autor machte sich aber die Mühe, alle Op-Codes im Anhang der Anleitung zu notieren.

DISASSMBLE: Der vorletzte Menüpunt ist das Herzstück. Je nachdem, wie das Setup eingestellt wurde, ist nur ein Durchlauf nötig, höchstens aber zwei und dies ist der Fall, falls mit Labels gearbeitet wird. Im ersten Durchgang werden dann die ganzen Labels deklariert, im zweiten das ganze Programm dann disassembliert. Wurde ohne Labels gearbeitet, so beginnt der Disassembler gleich mit seiner Hauptarbeit: das Maschinensprachefile in seinen Assembler-Code zu übersetzen. Dies geht ganz schön schnell, schneller ging es scheinbar nicht, da die Daten nicht schneller ausgegeben werden können; echt eine irre Geschwindigkeit, selten soetwas gesehen.

DOS: Der letzte Menüpunt springt ins DUP, das war's dann. Apropros DOS, der Autor war so nobel sein Programm so zu erstellen, daß man theoretisch jedes beliebige Dos verwenden kann. Das zwanzigseitige Handbuch enthält neben der Op-Codes-Tabelle noch eine Anleitung in deutscher sowie eine Anleitung in englischer Sprache. Wofilm, der Autor, baute in seinem Disassmbler auf große Benutzerfreundlichkeit, die schier unschlagbar ist. Das Programm ist schnell, leicht zu bedienen, und arbeitet zudem anstandslos. Ein wichtiges Tool, das ich jedem Assembler-Programmierer empfehlen kann. Zu seinem Preis kann ich auch nur empfehlenswertes sagen, denn das ganze Programm ist so günstig, für das was es leistet. Vorliegendes Programm könnte ich mir neben seinem Nutzen auch als Demo vorstellen, was der Atari in Anwenderbereichen zu leisten mag; echt ein sehr gutes Programm zum günstigen Preis.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 251 DM 19,80

ATARI magazin - Hardware Angebot - ATARI magazin

256 KB RAMerweiterung

Für alle Atari XL/XE ab 64KB

Bei dieser RAMerweiterung handelt es sich um eine völlig neu entwickelte Variante. Die Platine mißt in ihren Ausmaßen noch ganze 30mm (breit) * 68mm (lang). Jetzt können alle XL/XE User in den Genuß einer RAMerweiterung kommen. Es spielt also keine Rolle mehr, welchen Typ der Reihe XL/XE Sie besitzen. Beim 130 XE kann sogar weiterhin auf die 64KB zugegriffen werden. Das Bibo-Dos wird auch gleich mitgeliefert, so daß Sie diese Erweiterung sofort nutzen können. Außerdem ist die RAMerweiterung 130XE aufwärtskompatibel, so daß Programme, welche den zusätzlichen Speicher der XE-Computer nutzen, nun auch auf Ihrem XL unter XE-Bedingungen laufen. Für den Einbau der Ramdisk sollten Sie allerdings ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben mitbringen. Auf jedenfall legen wir Ihnen eine gute Adresse bei, dort können Sie die RAMerweiterung für nur DM 30,- einbauen lassen.

Best.-Nr. 143 DM 149,-

Speedy 1050

Geschwindigkeit ist keine Hexerei

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 DM 99,-

Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatiern, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

Floppy 2000 - II

Die zweite Generation!

Mittlerweile ist die Floppy 2000 ein Jahr alt, feiert also den jüngsten Geburtstag. Da die Floppy in diesem Jahr nicht nur verkauft, oder einfach nur ein Jahr älter, sondern auch im Laufe der Zeit ständig verbessert wurde, steht nun die interessante Neuigkeit ins Haus: das Betriebssystem der Floppy 2000 wurde komplett überarbeitet. Herausgekommen sind eine Reihe verbesserter Leistungen. Neben den bekannten Leistungsmerkmalen wie höchste Arbeitsgeschwindigkeit, echte Double Density und hohe Kompatibilität gibt es nun weitere Leistungsmerkmale:

1. Qaud Density 360 KB voll XF551 kompatibel,

2. 360 KB High-Speed Kopierer aus dem ROM und

3. ist das Floppy Setup ebenfalls im ROM der Floppy enthalten.

Die ROM-Software wird einfach gebootet, indem der Floppyhebel beim Einschalten des Computers geöffnet bleibt. Weiterhin bietet der Hersteller auch eine Garantie von einem Jahr. Ausgeliefert wird nun auch ein ausführliches deutsches Handbuch mit echtem Insiderwissen zur Floppy 2000. Nebenbei wurde selbstverständlich die Verarbeitungsqualität der Laufwerke erheblich gesteigert. Wieviel teurer ist nun die Floppy 2000? Genau DM 0,00. Richtig, der Preis ist im Gegensatz zur Leistung nicht gestiegen.

Best.-Nr. AT 111 DM 429,-

ACHTUNG

In der Floppy 2000 ist bereits die Hardwareerweiterung

SPEEDY 1050 integriert

Update-Kit

Die gute Nachricht für alle Floppy 2000 Besitzer. Alle Laufwerke können mittels eines Update-Kit auf die neuen Leistungsdaten getunt werden. Einfaches Austauschen von zwei Bauelementen, von jedem Laien durchführbar, und Ihre Floppy 2000 ist wie verwandelt. Der Update-Satz enthält neben einem Eprom, Gal und ausführlichem Handbuch, eine weitere Systemdiskette.

Best.-Nr. AT 169 DM 39,-

1 MB-Super-Megaram für alle XL/XE

Viele unter Ihnen sind bereits im Besitz einer Speichererweiterung oder aber tragen sich mit dem Gedanken Ihrem XL/XE etwas mehr Speicher zu gönnen. Man kann heute wohl sagen, daß eine 320KB Ausstattung wohl zum Standard eines XL/XE gehört. Aber nun ist es soweit:

Die gesamte Computerwelt spricht heute in MEGABYTE --> Sie ab heute auch!! Die neueste Generation der Speicherkarten in Megabit-Technologie ist da. Kamen bisher die 1 Megabit-Chips zum Einsatz, so wird jetzt auf die 4 Megabit-Chips zurück gegriffen. Hierduch konnte die kompakte Bauweise beibehalten werden, der Einbau in alle XL/XE Modelle ist so sichergestellt.

4 Speicherlaufwerke

Doch wo soll die Softwareunterstützung für einen solchen Speicherriesen herkommen? Die Super-Megaram geht hier andere Wege. Nach der Installation können Sie schon mit jedem 256KB Ramdisk DOS auf den Zusatzspeicher von 1MB zurückgreifen.

Mittels Schalter können Sie zwischen 4 Speicherlaufwerken á 256KB wählen. Somit brauchen Sie auch kein spezielles DOS anzupassen, um diese 1MB Erweiterung zu nutzen. Jedes einzelne 256KB Segment wird jetzt 100% kompatibel zum 130XE Standard angesprochen.

Hardwareumschaltung

Neben der Hardwareumschaltung mittels Schalter können Sie auch auf eine Softwareverwaltung der gesamten 1MB umschalten, um z.B. den mitgelieferten Sektorkopierer voll zu nutzen. 360KB Disketten der Floppy 2000 oder XF551 können so ohne Probleme in einem Durchgang kopiert werden. Der Praktische Nutzen der Hardwareumschaltung ist an einem Beispiel aus dem Computeralltag zu sehen. Ihre 256KB Ramdisk ist gerade mit wichtigen Daten Ihres Programms gefüllt.

Um nun eine Diskette einigermaßen erträglich kopieren zu können, müßten Sie erst die Ramdisk leeren, sprich auf eine Diskette Schreiben. Sonst wären Ihre Daten beim Start eines Sektorkopierers ja weg.

Nicht so mit der Super-Megaram. Sie Schalten auf ein nicht benutztes 256KB Segment um, starten einen Sektorkopierer, kopieren Ihre Disk(etten) und booten Ihr DOS neu. Nachdem Sie wieder auf das alte Segment zurückgeschaltet haben, sind die Ramdiskdaten wieder unversehrt zugänglich. Ein wohl absolutes Novum im XL/XE Bereich!!

9 Refreshzyklen

Noch ein weiteres Problem wurde gelöst. Der XL/XE stellt nur 8 Refreshzyklen zur Verfügung, die 1 Megabit-Chips brauchen jedoch neun. Bei der Megaram I+II wurde dieses Problem durch Software umgangen.

Die 4 Megabit-Chips brauchen gar 10 Refreshzyklen zum Datenerhalt. Mit Software ist diesem Problem nicht mehr beizukommen. Hierzu wurde ein 10 Bit Hardwarerefresh implementiert. Machte früher der eine oder andere Kopierer hier Ärger (z.B. HSS-Copy´der Speedy 1050), so sind diese Kopierer mit der Super-Megaram uneingeschränkt nutzbar.

Der Einbau der Speicherkarte wurde nochmals verbessert, die Installation ist nun wieder etwas leichter geworden. Nichts desto trotz, sollten Sie ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben haben. Ansonsten bleibt noch die Adresse, welche von PPP jeder Erweiterung beigelegt wird. Hier können Sie professionell und sicher Ihre Erweiterung gegen einen Unkostenbeitrag von 30 DM installieren lassen.

Einfach Spitze

Alles in allem kann man wohl sagen, daß die Entwickler dieser Speicherkarte wieder mal kräftig zugeschlagen haben. Vergleichbare 1MB Karten wurden auch in den USA noch nicht gesichtet. Für alle denen 1MB noch zu groß ist, kann die Erweiterung mit 256KB ausgeliefert werden.

Aber auch in diesem Fall sind Sie für die Zukunft gewappnet. Nach dem Austausch der beiden RAM-Chips gegen die "großen Brüder", sind auch Sie dann Besitzer eines Megabyte-XL/XE. Den Megatraum können Sie sich jetzt ins Haus holen.

Im Lieferumfang enthalten:

1. Bibo-DOS mit allen Tools
2. 1MB Sektorkopierer
3. 1MB Speichertest
4. Ausführliche Dokumentation zur 1MB Erweiterung
5. Bebilderte Einbauanleitung

Die Gesamte im Lieferumfang enthaltene Dokumentation zum DOS, Sektrokopierer, Installationsanleitung usw. sind vollständig in Deutsch. Preise:

1MB Super-Megaram

Best.-Nr. AT 245 DM 199,-

256KB Super-Megaram

(kann erweitert werden)

Best.-Nr. AT 250 DM 139,-

25K BIBOMON

Der 25K Bibomon

Eine neue (alte) Hardwareerweiterung am Himmel des XL/XE. Manch einer unter Ihnen wird sich an den 16K Bibomon aus den Jahren 1986-1988 erinnern. Der 25K Bibomon ist nun endlich die Konsequente Weiterentwicklung dieses wohl einmaligen Hardwaretools.

Neben dem anwachsen von 16KB auf 25KB ist der Bibomon auch dem heutigen Stand der Technik angepaßt worden. Trotz mehr Funktionen, mehr Möglichkeiten, konnte der Preis um beinahe 300 DM (!!) verringert werden. Aber was ist nun der Bibomon? Was leistet er, was bringt er Ihnen?

Der Bibomon ist eine Hardware, welche fest in Ihrem XL/XE installiert wird, um Ihnen jederzeit mit seinen Funktionen zur Verfügung zu stehen. Der wesentlichste Bestandteil besteht aus einem Monitor. Wer nun aber glaubt einen "normalen" Maschinensprachmonitor einzukaufen, der täuscht gewaltig. Nicht eine mögliche Option bleibt auch nur offen.

Einzigartig wohl auch die Harmonie mit dem eingebautem DOS. So können Sie sich jederzeit den Inhalt einer Diskette ansehen, Files laden, vergleichen, Disketten formatieren, Sektoren lesen, schreiben, verändern und vieles mehr. Ein DOS braucht nicht mehr geladen zu werden.

Selbst im BASIC haben Sie die Möglichkeit das eingebaute DOS zu benutzen, sodaß nach dem aktivieren ein ? FRE(0) noch immer 37902 BYTE angezeigt werden. Neben der Unterstützung der Ultra-Speed (Floppy 2000 + Speedy 1050), sind Sie Besitzer eines vollwertigen OLD OS aus den 400/800 ATARI. Translatordiskette ade!

Das neue OS

Bisherige Betriebsystemneuerungen wurden immer neu programmiert, das alte OS raus, ein neues rein. Mehr als 16KB standen so nicht zur Verfügung. Der Bibomon ist hier anders. Die integrierte Banklogik erlaubt hier im OS-Bereich bis zu 32KB unterzubringen. Daher auch die immense Leistungsfähigkeit.

Ein kurzer Überblick über die Monitor- und DOS-Funktionen:

--> Sektoren lesen, schreiben, editieren

--> Speicherstellen verändern durch einfaches überschreiben

--> Speicherstellen verschieben oder vergleichen

--> kurze Assemblerprogramme direkt eingeben

--> ASCII oder Bytefolgen suchen

--> Ausgabe der Daten in Bildschirmcode oder ASCII Code

--> Programme Tracen oder Singlestep

--> Direkte Programmierung der Speedy 1050 oder Floppy 2000

--> Ultra-Speed direkt beim Einschalten, unter jedem DOS !! (Speedy 1050+F2000)

--> Rechnen in HEX

--> Umrechnen in HEX-DEZ / DEZ-HEX, Binärausgabe

--> Direkte Systemkontrolle

--> CPU Registerkontrolle

--> Single Density formatieren, lesen, schreiben

--> Double Density formatieren, lesen, schreiben

--> Files tracen, mit und ohne laden

--> Speicherbereiche als COM-Files abspeichern

--> Speicherbereiche als BIN-Files abspeichern

--> Binärfiles in beliebigen Speicherbereichen einlesen

--> COM-Files laden, mit ohne automat. Starten

--> Sie brauchen kein DOS mehr zu booten

--> DOS kann jederzeit zum Programm oder Steckmodul zugeschaltet werden

--> Arbeitet direkt mit F2000 und Speedy 1050 zusammen

--> Textfiles einlesen, anzeigen und direkt ausdrucken.

--> Bildschirmausgaben des Monitors auf den Drucker umleiten

--> Eingebauter Zeilenassembler

--> Speicherbereiche disassemblieren

--> Verändern von Registern (X-Y-A-Statusregister, Flaggs, Stackpointer)

--> Direkte Eingabe in ASCII, Bildschirmcode

--> DOS-Funktionen, schützen, entschützen, löschen, umbenennen usw.

Alles ohne Software !

und noch vieles mehr. Wichtig hierbei: Hierfür muß keine Software geladen werden, sondern diese Funktionen stehen Ihnen nach der Installation immer zur Verfügung.

Der Sprung in den Monitor gelingt übrigens immer! So können Sie auch im laufenden Programm hinter die Kulissen der Programmierer schauen, Schummelpokes eingeben, Speicherbereiche komplett abspeichern usw.

Die Zusatzkarte erlaubt neben dem integriertem XL/XE OS (modifiziert) dem OLD-OS den Einsatz von 2 zusätzlichen Betriebsystem (Original, ROM-DISK OS, Speedy OS, SPOS usw.) Ihrer freien Wahl.

Ein Steckplatz wurde hierfür extra freigehalten. Die zahlreichen Betriebsmodi des 25K Bibomon werden über Software (intgriertes Menü zur Systemsteuerung) oder aber über optionale Schalter vorgenommen werden.

Zur Grundeinstellung sind Jumper auf der Karte vorhanden. Der Einbau der 10 cm * 8 cm großen Karte erfordert etwas Erfahrung im Umgang mit dem Lötkolben.

Die Zusatzkarte kann in den Modellen 600XL, 800XL, 800XE und 130XE eingebaut werden. Für die Program-

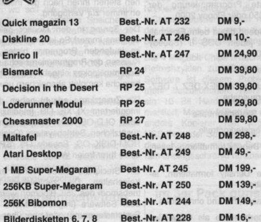
mierer unter Ihnen ein Werkzeug, welches die Programmentwicklung um ein vielfaches erleichtert (Sie werden sich fragen wie Sie OHNE Bibomon überhaupt arbeiten konnten), für User die es werden wollen der optimalste Einstieg.

Aber auch für Spielfreaks und Anwender wird sich diese Erweiterung durchweg positiv bemerkbar machen. Das deutsche Handbuch mit mehr als 30 Seiten wird Sie sicher durch den Alltag begleiten.

Die Einbauanleitung in Deutsch wird durch die gute Bebilderung unterstützt. War es in früheren Jahren eine Erweiterung, welche sich nur wenige leisten konnten, so ist der Bibomon nun für viele erschwinglich geworden.

Best.-Nr. AT 244 DM 149,-

Schnell-Überblick



Quick magazin 13	**Best.-Nr. AT 232**	**DM 9,-**
Diskline 20	**Best.-Nr. AT 246**	**DM 10,-**
Enrico II	**Best.-Nr. AT 247**	**DM 24,90**
Bismarck	**RP 24**	**DM 39,80**
Decision in the Desert	**RP 25**	**DM 39,80**
Loderunner Modul	**RP 26**	**DM 29,80**
Chessmaster 2000	**RP 27**	**DM 59,80**
Maltafel	**Best.-Nr. AT 248**	**DM 298,-**
Atari Desktop	**Best.-Nr. AT 249**	**DM 49,-**
1 MB Super-Megaram	**Best-Nr. AT 245**	**DM 199,-**
256KB Super-Megaram	**Best.-Nr. AT 250**	**DM 139,-**
256K Bibomon	**Best.-Nr. AT 244**	**DM 149,-**
Bilderdisketten 6, 7, 8	**Best.-Nr. AT 228**	**DM 16,-**
Taipei	**Best.-Nr. AT 50**	**DM 19,80**
Eprom-Burner V1.6	**Best.-Nr. AT 240**	**DM 189,-**

Günstige Sonderangebote

3er Pack Player's Dream	**Best.-Nr. AT 206**	**DM 45,-**
3er Pack Gigablast, Monster Hunt und Laser Robot		**DM 75,-**

Für Ihre Bestellung bitte beiliegende Bestellkarte verwenden

Produktinformationen

Taipei

Ein Spiel vom Verlag Werner Rätz, welches zwar schon sehr lange im Handel ist (bereits zu den alten Atari-Magazin Zeiten), aber dem bisher wenig Beachtung geschenkt wurde. Dies darf nicht sein, denn Taipei ist ein sehr gutes Denkspiel, das ich in diesem Bericht Euch ein wenig näher bringen will. Wer unter Euch das Programm "Shanghai" von Activision kennt, der wird sich sofort mit diesem Programm anfreunden können.

Das Ziel ist, einen Kartenhaufen, der aus 144 Karten besteht, aufzulösen. Man kann immer ein Kartenpaar nehmen, wenn sich diese mit über die Ränder verbinden lassen. In Taipei gibt es ingesamt 36 verschiedene Arten von Steinen. Das Spiel ist beendet, wenn der Haufen, auch Drachen genannt, aufgelöst ist oder wenn kein weiterer Zug mehr möglich ist. Der Drache wird mit jedem Spiel neu per Zufall aufgebaut.

Zudem handelt es sich nicht nur um eine Ebene, sondern es sind mehrere übereinander, leicht versetzt versteht sich, damit man die sich außen befindlichen Steine auch wegnehmen kann.

Außerdem kann ein Zeitlimit aktiviert werden, das von 5 bis 15 Minuten reicht oder eben ohne Zeitlimit. Im Spiel selbst ist auch ein Help-Modus eingebaut. Wenn man mal nicht mehr weiterkommen sollte, sucht er ein Paar und zeigt dieses an. Es ist aber nur ein Vorschlag und blinde Übernahme dieses Vorschlages kann schnell in eine Sackgasse führen, bei Taipei muß viel vorausgeplant werden.

Die Grafik präsentiert sich hochauflösend und sehr gut dargestellt. Man kann alles gut erkennen, trotz der kleinen Abbildungen. Diese wiederrum sind teilweise so detailreich, wirklich fantastisch. Die wenigen Sounds gehen in Ordnung, wenn selbige einen auch nicht gerade vom Hocker reißen.

Das Spiel motiviert ungemein und läßt einen nicht mehr loskommen. Es handelt sich wirklich um ein einfaches Spieleprinzip, selbiges ist wiederrum so genial, daß einem der Atem stockt.

Fazit: Da das Programm dann noch ganz günstig ist, sehe ich keinen Grund, bei diesem hervorragenden Denkspiel nicht zuzuschlagen.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 50 DM 19,80

Großer Programmierwettbewerb (Oktober 1992)

Hier nun die Gewinner

1. Directory Wizard (Steffen Höhne, Gera)	2. Quadron (Oliver Redner, Hannover)
3. Supertrons (Falk Mökel, Windischeuba)	4. Vier gewinnt (Volker Matzat, Süsel/Röbel)
5. STAR LC-10-Treiber (Alfred Zügner, Wien)	6. Logic (Falk Mökel, Windischeuba)
7. Digitale Uhr (Jörg Bessen, Rostock)	8. Stratego (Thorsten Brauer, Bonn)
9. Bohnenspiel (Rainer Caspary, Berlin)	10. Dateiprogramm (Thorsten Brauer, Bonn)

AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überhaupt überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten.

Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die **ATARI-GEMEINSCHAFT** zusammenhält.

Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, **sollten Sie alle USER aus Ihrem Bekanntenkreis auf das ATARI magazin ansprechen.**

Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe **XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.**

Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie.

Das Einzelexemplar kostet nur DM 3,-

ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte

6 Hefte kosten nur noch 15,-

13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-

O 3/87	O 5/88	O 3/89	O 11-12/89
O 1/88	O 6/88	O 7/89	
O 3/88	O 10/88	O 8/89	
O 4/88	O 11/88	O 9-10/89	

Name ____________________ Straße ____________________

PLZ/ORT ____________________

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 4,- DM Versankosten)

Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Praxistest: ATARI DESKTOP

Workshops

MYDOS **TextPro+**

Waseo Publisher **GTIA Magic**

Liegt in Ihrer Hand: Interessante Kommunikationsecke

PD-Ecke: Neue Highlights

Neue spannende Programme für den Atari XL/XE

Die Ausgabe 2/93

erscheint Ende Februar

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständige freie Mitarbeiter:
Peter Eilert
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Stefan Sölbrandt
Florian Baumann
Peter Kosch
Markus Rösner
Frederik Holst
Tobias Geuther
Stefan Heim
Friedhelm Marxen

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
7518 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax.: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Aufruf zur Mitarbeit

Eine alte Weisheit besagt, daß eine Zeitschrift nur so gut sein kann, wie es seine Leser sind!

Damit also Ihr ATARI magazin so attraktiv wie möglich wird, sollten Sie aktiv daran teilnehmen.

Bei folgenden Punkten können Sie sich aktiv an der Gestaltung des ATARImagazin's beteiligen:

1) Games Guide

Pokes und Lösungen (mit/ohne Zeichnung)

2) Tips & Tricks

Kleinere Tips oder Listings

3) Kommunikationsecke

Fragen, Antworten, Leserbriefe, Grüße , Zeichnungen oder was Ihnen sonst noch einfällt

4) Teilnahme am Preisausschreiben

5) Kleinanzeigen aufgeben

6) Am Programmierwettbewerb teilnehmen

Seien Sie aktiv, damit das ATARI magazin so wird, wie Sie es wollen!!!

Für jeden Beitrag sind wir dankbar!!!

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten - Tel. 07252/3058

DTP-Freaks aufgepaßt !!!

WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP-Programm der Superlative. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Atari zur Druckerei. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift, alles können Sie herstellen. Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Lieferumfang gehört die WASEO-Programmdiskette, die PD 102 B mit tollen Bildmotiven und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein deutsches Qualitätsprodukt.



Best.-Nr. AT 168 **DM 34,90**

Zusatz-Diskette

Jetzt könnt Ihr richtig loslegen - das Zusatzset ist da! Mit über 120 Zeichensätzen und über 50 Fotos wird das Gestalten eigener Arbeiten mit dem Publisher zum wahren Vergnügen.

120 Zeichensätze und über 50 Fotos

Für einen unglaublich günstigen Preis erhaltet Ihr drei Diskettenseiten mit der zusätzlichen Software, die man problemlos für sich selbst nutzen kann. Wer sich also eine Menge Arbeit ersparen und Vielfalt richtig nutzen will, sollte sich das Zusatzset unbedingt zulegen!

Best.-Nr. AT 186 **DM 15,-**

5 Bilderdisketten

Auf 5 Beidseitig bespielten Disketten bieten wir Ihnen eine umfangreiche Bildersammlung mit über 400 ausgewählten und interessanten Motiven. Mit dieser Sammlung holen Sie noch mehr aus dem WASEO-Publisher heraus. Bilder kann man gar nicht genug haben, denn ein Bild sagt manchmal mehr als Worte aus.

Best.-Nr. AT 198 Bilderdisketten 1-5 **DM 25,-**

WASEO-Designer-Disk

Jetzt schlägt's dreizehn!

WASEO bringt schon wieder etwas neues für alle Freunde des WASEO-Publishers: Die Designer-Diskette!

Hier finden Sie drei Programme, die Sie bisher sicher vergeblich suchten:

Einen **Photopräsentor**, der Ihnen Ihre Photos in einer Art Diashow in verschiedenen Grafikauflösungen, abhängig von der Photogröße, auf den Bildschirm bringt.

Ein **Pageprinter**, der 8 (oder weniger) Bildschirm-Seiten zu einer kleinen Zeitung in DIN A6 auf ein einziges DIN A4-Blatt mit EPSON- und kompatiblen Druckern druckt, das Sie dann nur noch zusammenfalten müssen.

Den **Pagedesigner** - womit Sie eine Seite mit mehreren gleichen Photos zu beliebigen Mustern gestalten und ausdrucken können (EPSON-Drucker und kompatible), ohne es mehrmals umständlich laden zu müssen!

Alles kinderleicht bedienbar, komfortabel und übersichtlich programmiert, incl. ausführlicher, leicht verständlicher Bedienungsanleitung!

Zögern Sie nicht lange - mit dieser Diskette machen Sie auf jeden Fall einen guten Fang!

Best.-Nr. AT 208 **DM 24,-**

3 Neue Bilderdisketten

Wieder **3 neue** Bilderdisketten, die Ihre Sammlung an interessanten Grafiken erweitert. Gerade bei der Arbeit mit DTP ist es unverzichtbar seine Werke mit guten Grafiken auszuschmücken. Da es bereits 5 Bilderdisketten gibt, bezeichnen wir diese mit den Nummern 6,7, und 8.

Auf der Diskette 6 finden Sie Motive zum Thema Tiere, Menschen und Gesichter. Auf der Nummer 7 finden Sie auf beiden Diskettenseiten die Flaggen von vielen Nationen. Auf der Diskette 8 ist der Schwerpunkt Astrologie und Piktogramme.

Bilderdisketten 6-8 Best.-Nr. AT 228 **DM 16,-**

Mit unserem ausführlichen DTP-Angebot stellen wir jeden zufrieden!!!

Falls Sie sich für Desktop Publishing interessieren sind Sie bei uns an der richtigen Stelle.

Für alle Neueinsteiger haben für folgende DTP-Pakete:

Grundpaket

Waseo-Publisher, Zusatz-Set, 5 Bilderdisketten zum Preis von nur

Best.-Nr. AT 229 **DM 64,90**

Erweiterungspaket

Waseo-Designer Disk, Bilderdisketten 6-8 für nur

Best.-Nr. AT 230 **DM 34,90**

Grundpaket + Erweiterungspaket

Best.-Nr. AT 231 **nur noch** **DM 94,-**

POWER PER POST, PF 1640, 7518 BRETTEN, TEL. 07252/3058